

Diplomarbeit

Titel der Diplomarbeit

Der Einfluss von Märchen und
Mythen auf
Hayao Miyazakis
„Sen to Chihiro no kamikakushi“

Verfasserin

Michaela Rubesch

Angestrebter akademischer Grad:

Magistra der Philosophie (Mag.phil)

Wien, 2011

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A317

Studienrichtung lt. Studienblatt: Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer: Univ.-Prof. Dr. Michael Gissenwehrer

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
1. Hayao Miyazaki – Eine Lebensgeschichte	3
2. Inhaltliche Zusammenfassung – Sen to Chihiro no kamikakushi.....	8
3. Charaktere – Sen to Chihiro no kamikakushi.....	9
4. Hayao Miyazakis Intentionen zu Sen to Chihiro no kamikakushi.....	19
4.1 Fantastische Darstellung der Realität.....	19
4.2 Traum oder Wirklichkeit?.....	21
4.3 Arbeit als sozialer Überlebensakt.....	22
5. Sen to Chihiro no kamikakushi im Kontext von Hayao Miyazakis Gesamtwerk.....	23
6. Sen to Chihiro no kamikakushi – eine universelle Interpretation.....	25
6.1 Apathie als zentrales Motiv.....	26
6.2 Bou als Ergebnis einer wohlbehüteten Umgebung.....	29
6.3 Kaonashi als Repräsentant der Konsumgesellschaft Japan.....	29
6.4 Sen als Ausdruck des Identitätsverlusts.....	31
6.5 Apathie als Konsequenz des Verlusts von Tradition, Kultur und Religion.....	32
7. Sen to Chihiro no kamikakushi – eine östliche Interpretation.....	34
7.1 Religionen Japans.....	34
7.1.1 Grundprinzipien des Buddhismus.....	34
7.1.2 Shintōismus.....	36
7.2 Darstellung religiöser Elemente in Sen to Chihiros no Kamikakushi.....	36
7.2.1 Torii.....	37
7.2.2 Kami.....	38
7.2.3 Dōsojin.....	42
7.2.4 Kegare.....	43
7.2.5 Purifikation.....	44
7.2.6 Misogi.....	45
7.2.7 Temizu.....	45
7.2.8 Mizugori.....	46

7.2.9 Drachen.....	47
7.3 Darstellung kultureller Elemente in Sen to Chihiros no Kamikakushi.....	48
7.3.1 Nō-Theater.....	49
7.4 Darstellung historischer Elemente in Sen to Chihiros no Kamikakushi.....	52
7.4.1 Edo Tokyo Open Air Architectural Museum.....	52
7.4.2 Weitere Inspirationsquellen für die Schauplätze des Films.....	54
7.4.3 Badekultur der Edo-Zeit.....	55
7.4.4 Die Bedeutung des Badens.....	58
7.4.5 Yubāba und Zeniba als Repräsentantinnen des historischen Bildes alter Frauen in der Edo-Zeit.....	59
8. Sen to Chihiro no kamikakushi – ein Märchen?.....	62
9. Märchen – eine Definition.....	63
10. Japanische Märchen.....	68
10.1 Historische Erläuterungen.....	68
10.2 The Bush Warbler’s Home.....	70
10.3 Die Große Mutter.....	74
10.3.1 Die Todesmutter.....	77
10.3.2 Die Verwandlerin in Tiere.....	78
10.3.3 Die einsperrende Zauberin.....	78
10.3.4 Die Mutter als Schicksalsmacht.....	78
10.3.5 Die lebensschenkende Naturmutter.....	79
10.3.5 Die große Göttin unserer Zeit.....	79
10.4 Yubāba und Zeniba – Zwei konträre Teile der Großen Mutter.....	80
10.5 Die Yamauba als eine Variation der Großen Mutter.....	81
11. Märchenmotive.....	84
11.1 Symbole des Unbewussten.....	84
11.2 Wasser als zentrales Element.....	87
11.3 Persönlichkeitsentwicklung - ein Initiationsritual?.....	89
11.4 Der Zug als Repräsentant des Hauptmotivs.....	92

12. Westliche Märchen.....	95
12.1 Alice im Wunderland.....	95
12.2 Krabat.....	97
12.2.1 Die Mühle als Ort der Bewegung und Veränderung.....	99
13. Mythen.....	102
14. Sen to Chihiro no kamikakushi – ein märchenhafter Mythos.....	104
 Literaturverzeichnis.....	 105
Abstract.....	114
Lebenslauf.....	115

Einleitung

Als ich vor einigen Jahren zum ersten Mal einen der Filme von Hayao Miyazaki, „Prinzessin Mononoke“, sah, war ich überwältigt von der faszinierenden Welt, die sich hier eröffnete. Diese Faszination blieb durchwegs bei all seinen Filmen, vor allem auch bei „Chihiros Reise ins Zauberland“ erhalten, dennoch hatte ich bei diesem ein kleines Problem: Ich verstand ihn nicht. Die offensichtlichen Themen, wie Konsumgesellschaft, Apathie und Steigerung des Selbstbewusstseins waren schnell diskutiert, doch wollte ich mehr über diesen Film erfahren. So begann ich die dazugehörige Sekundärliteratur zu durchforsten, in der sich jedoch zumeist nur das Offensichtliche wiederfand und andere, spezifisch japanische Themen stets nur angedeutet waren. Durch diese Hinweise, wie Nō-Theater oder kami, begann ich jedoch mich mit der japanischen Kultur und Religion auseinanderzusetzen und jene Bücher zu studieren, die, von der Thematik her, in engem Zusammenhang zu dem Film standen.

Langsam begann ich die japanischen Traditionen zu begreifen, die Miyazaki Chihiro und somit den Zusehern demonstrieren wollte, dennoch fehlte mir noch ein tieferer Sinn. Dann entdeckte ich das Wort „fairy tale“, mit dem der Film des Öfteren beschrieben wurde und begann mich zu wundern, da Märchen meiner Ansicht nach schriftlich oder mündlich vermittelte fantastische Geschichten waren.

Der zentrale Aspekt von Märchen jedoch ist ihr Erziehungszweck und die Kritik an den sozialen Zuständen einer Gesellschaft, indem das Märchen die Welt nicht so abbildet, wie sie ist, sondern wie sie sein sollte. Unter anderem aus eben diesem Grund stellt „Chihiros Reise ins Zauberland“ ein Märchen dar, da es Kritik an der Konsumgesellschaft und der daraus resultierenden Apathie übt und den Schauplatz des Films in der traditionellen Edo-Zeit ansetzt. Da in Märchen die Auswahl der Probleme und die Art der Darstellung mittels der eingesetzten Symbole unter dem Einfluss des Autors steht, war es mir ein großes Anliegen, die Lebensgeschichte von Hayao Miyazaki möglichst detailliert zu erfassen und somit den Kontext zu präsentieren, in dem das Werk entstanden ist.

Da der Film nun als Märchen charakterisiert war, begann ich mich mit der Deutung von Märchen auseinanderzusetzen und hielt mich dabei an die Theorien von C.G. Jung und seinen Anhängern. C.G. Jung betrachtet Märchen als Quelle der Einsicht in die tieferen Ebenen des menschlichen Bewusstseins und im Laufe der Zeit gelang es mir, das zentrale Thema von „Chihiros Reise ins Zauberland“ in diesem Sinne als Chihiros Reise

in das Unbewusste zum Zweck einer Persönlichkeitsentwicklung zu deuten. Zahlreiche Märchen, besonders jene, die Miyazaki als Inspirationsquelle nannte, bestätigten diese These und wurden daher zu Vergleichszwecken herangezogen. In Zaubermärchen dient eine Reise in das Unbewusste einer Initiation. Ein derartiger Initiationsritus steht beispielsweise in Schwarzafrika in engem Zusammenhang mit der Konfrontation des Intianden mit der gesamten kulturellen Überlieferung eines Stammes. Eben aus diesem Grund und natürlich für ein besseres Verständnis des Films, war es mir ein Anliegen die zentralen Themen der japanischen Kultur und Religion festzuhalten, die sich in dem Film wiederfinden.

Das Problem dabei war jedoch die Handhabung der japanischen Namen, die in jedem Schriftstück in einer anderen Form auftraten. Aufgrund meiner fehlenden Kompetenz bezüglich der japanischen Sprache konnte ich die Gründe für die unterschiedlichen Schreibweisen nicht in Erfahrung bringen und war daher gezwungen eine Schreibweise aus der Literatur willkürlich auszuwählen und beizubehalten. Teilweise fand ich dabei jedoch Unterstützung bei einer befreundeten Japanerin, die mir bei manchen Unklarheiten vor allem bezüglich der japanischen Schriftzeichen und ihrer Übersetzung weiterhalf.

1. Hayao Miyazaki – eine Lebensgeschichte

Hayao Miyazaki wurde 1941 in Akebobo-cho, in Tōkyo als zweiter von vier Söhnen einer Familie der oberen Mittelschicht geboren. Sein Vater, der zu diesem Zeitpunkt sechsundzwanzig war, arbeitete in der Flugzeug- und Maschinenbaufirma Miyazaki Airplane. Seine Mutter war bettlägerig und verbrachte die ersten Jahre im Krankenhaus, bis sie schlussendlich zu Hause gepflegt werden konnte und ein Alter von 71 erreichte. Sie wird als eine eifrige Leserin mit starkem Charakter, intellektuellen Interessen, und kritischen Gedanken vor allem bezüglich sozialer Normen beschrieben.¹



Abb. 1: Hayao Miyazaki

Während der Kriegsjahre wurde die Familie in sicherere Bezirke evakuiert, woraufhin sie sich in der kleinen Stadt Utsunomiya niederließ. 1947 besuchte Hayao Miyazaki das erste Mal die Schule, musste sie aber nach drei Jahren aufgrund eines Umzuges wechseln. Nach einem weiteren Jahr wechselte er noch einmal die Schule und besuchte nun eine von Japans neuen, von Amerika beeinflussten Grundschulen.

Der von der Firma Tōei produzierte erste lange japanische Zeichentrickfilm in Farbe, namens Hakujuuden, erweckte in ihm den Wunsch Animationskünstler zu werden, obwohl er bis dahin nur Flugzeuge, Panzer und Schlachtschiffe zeichnen konnte. In der Grundschule und in der Junior High School war er ein begeisterter Fan von Osamu Tezuka, einem Manga-Zeichner, der in Japan wie ein Gott unter den Manga-Zeichnern verehrt wurde. Miyazaki wollte jedoch seinen eigenen Weg finden und zerstörte die Zeichnungen, die seiner Meinung nach, dem Stil von Tezuka zu sehr ähnelten.

Er studierte Ökonomie an der Eliteuniversität Gakushuin, war gleichzeitig Vorsitzender eines Lesezirkels für Kinderliteratur und hatte Interesse an marxistischen Theorien. In der Studiengruppe über Kinderliteratur lernte er vor allem Werke von Rosemary Sutcliff, Phillipa Pearce, Eleanor Farjeon, Antoine de Saint-Exupéry kennen, die seine Sicht auf Geschichtenerzählen und Charakterentwicklung stark beeinflussten. Nach dem Diplom 1963 entschied er sich doch der Animationsbranche beizutreten und wurde nach

¹ Miyazaki soll sowohl das kritische Denken als auch den Skeptizismus von seiner Mutter geerbt und in seinen Filmen verarbeitet haben. Miyazakis jüngerer Bruder soll einmal festgestellt haben, dass ihn der entschlossene, rationale Charakter von Ma Dola in „Das Schloss im Himmel“ an ihre Mutter erinnere.

drei Monaten Training Zwischenphasenzeichner bei Tôei. Die Arbeiten für Watchdog Woof-Woof und Wolf Boy Ken waren jedoch so anspruchslos, dass er sich bald in einer künstlerischen Krise wiederfand, die er erst durch Sneznaja Koroleva (Die Schneekönigin) von Lev Atamanov 1957 überwinden konnte. Bei dieser Gewerkschaftsvorführung kam Miyazaki zu der Überzeugung, dass Animation dem Realfilm als poetisches Ausdrucksmittel ebenbürtig ist.

Er wurde zum Zeichner von Schlüsselanimationen bei der TV Serie Wind Ninja Boy Fujimaru befördert und lernte eine Kollegin, Akemi Ota, kennen, die er ein Jahr später, 1965, heiratete. Als der zweite ihrer beiden Söhne, Gorô und Keisuke auf die Welt kam, hörte sie auf zu arbeiten.

Bei Hols, Prince of the Sun war Miyazaki für das Konzept und die Chef-Animation verantwortlich. Der Film wurde jedoch aufgrund schlechten Marketings ein finanzieller Misserfolg. Gemeinsam mit dem Regisseur Isao Takahata wechselte er zum Studio A-Production, wo er nach Schweden reisen musste, um sich die Rechte an Astrid Lindgrens Pippi Langstrumpf zu sichern. Die Rechte wurden zwar verweigert, aber Miyazaki lernte dort Yutaka Fujioka, den Präsidenten von Tôkyo Movie Shinsha, kennen.

Des Weiteren zeichnete er zusammen mit Takahata seinen ersten Kurzfilm „Panda Kopanda“ von 1972. Er reiste nach Europa, um Fotos und Zeichnungen für die 1974 erstmals ausgestrahlte Serie Alps no Shôjo Heidi, nach dem Roman von Johanna Spyri, anzufertigen. Über diese Serie, die in Europa unter dem Namen Heidi bekannt wurde, sagte Miyazaki, er hätte lieber die finanzielle Unabhängigkeit gehabt, dieses Projekt abzulehnen. 1975 ging er nach Italien und Argentinien für Nachforschungen für Three Thousand Miles in Search of Mother.

1978 wurde Miyazaki bei Nippon Animation die Hauptverantwortung für die gesamte Serie von Mirai Shônen Conan (Future Boy Conan), nach dem Roman des US-amerikanischen Autors Alexander Key, übertragen.²

Er verließ Nippon Animation, arbeitete Teilzeit als Animation Instructor für das Studio Telecom Animation Film und führte 1979, dank der Bekanntschaft aus Schweden, erstmals Regie bei

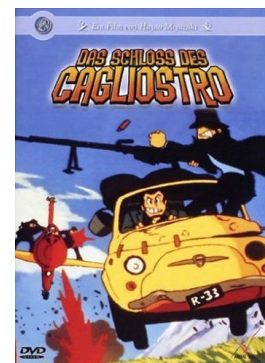


Abb. 2: Schloss des Cagliostro

² Diese Serie sollte auch als Kinofilm adaptiert werden, doch Miyazaki weigerte sich seine Urheberschaft anzuerkennen, da die wenigen Szenen, die er hinzugefügt hat, die Zensur nicht aufheben, die die Produktion auf das Drehbuch ausübte.

einer Kinoversion der Lupin-Serie für das Studio Tôkyo Movie Shinsha. Mit dem Film *Rupan sansei: „Kariosutoro no shiro“* (Das Schloss des Cagliostro), der 1979 erschien, setzte Miyazaki nach Julia Nieder „eigene Akzente innerhalb eines etablierten Kanons“.³ Dazu musste er aber die Vorlage der Serie derart verändern, dass der Autor der Manga-Vorlage ziemlich verärgert über die filmische Umsetzung reagierte. Dennoch war der Film ein Erfolg, erhielt den Ofuji-Preis und einen Preis beim Festival in Cannes, woraufhin Miyazaki engagiert wurde, zwei Episoden der zweiten Lupin III TV Serie zu leiten. Diese fertigte er jedoch unter dem Pseudonym Teruki Tsutomu⁴ an.

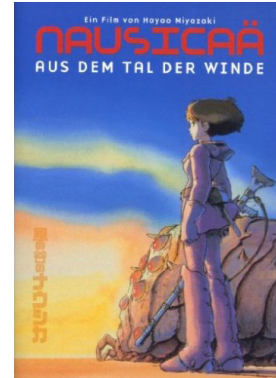


Abb. 3: Nausicaä

1981 arbeitete er mit italienischen Zeichnern, u.a. Marco Pagott, an der Serie *Great Detective Holmes* für den italienischen TV Sender RAI. Des Weiteren begann er zusammen mit Takahata an einer US/Japan Koproduktion namens *Little Nemo* zu arbeiten, stieg jedoch aus künstlerischen Gründen aus der Zusammenarbeit aus. Er produzierte für die Zeitschrift *Animage* eine Manga-Serie namens „*Kaze no tani no Naushika*“ (*Nausicaä aus dem Tal der Winde*) unter der Bedingung, keine Anime-Serie daraus zu machen. Miyazaki wurde aber von Toshio Suzuki, dem Herausgeber von *Animage* dazu bewegt, selbst einen abendfüllenden Film zu realisieren. Dieser 1984 erschienene Film, bei dem Takahata als Produzent fungierte und das unabhängige Animationsstudio *Topcraft* zur Umsetzung engagiert wurde, ist der erste Film, dem, sowohl inhaltlich als auch formal, Miyazakis persönlicher Stempel aufgedrückt wurde.

In Frankreich und den USA kam der Film nur in einer stark gekürzten Fassung heraus, woraufhin Miyazaki lange jegliche internationale Aufführung seiner Arbeiten aufgrund der Verstümmelung seines Werks verbot.

Wegen des Erfolgs konnte er Tôkyo Movie Shinsha verlassen,⁵ organisierte 1984 ein privates Büro, das er *Nibariki* (Two-Horse Power) nannte, um Copyrights zu managen und gründete ein Jahr später mit Takahata und Suzuki eine eigene

³ Nieder, Julia: Die Filme von Hayao Miyazaki. Marburg: Schüren, 2006, S.24.

⁴ Miyazaki wollte der Welt nicht signalisieren, dass er zur Produktion von TV Serien zurückkehre und wählte das Pseudonym Teruki Tsutomu, das ein japanisches Wortspiel repräsentiert und als employee of Telecom übersetzt werden kann.

⁵ Der Bruch mit dem Studio erfolgte nach Angaben von Moebius, einem Freund und Bewunderer von Miyazaki, auch aufgrund persönlicher Differenzen mit Yutaka Fujioka.

Produktionsgesellschaft in Kichijoji in West-Tôkyo, für die der Name Ghibli⁶ gewählt wurde.

Für sein nächstes Projekt, „Tenkû no shiro Rapyuta“ (Das Schloss im Himmel) flog Miyazaki nach Wales, wo er Bergwerksdörfer zeichnete und die eng verbundenen Gemeinschaften von Rhondda erkundete. Sein Interesse wurde auch von einer kleinen Gruppe erweckt, den Minenarbeiter von Welsh, die gegen eine „stärkere Macht“ kämpften, um ihre Industrie zu retten. Der Film, der ursprünglich eine klassische



Abb. 4: Das Schloss im Himmel

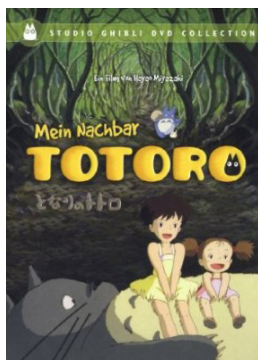


Abb. 5: Mein Nachbar Totoro



Abb. 6: Kiki's kleiner Lieferservice

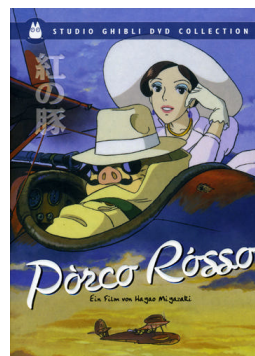


Abb. 7: Porco Rosso



Abb. 8: Prinzessin Mononoke

Jungen Abenteuer Geschichte werden sollte, erschien 1986 in den japanischen Kinos. Der Erfolg blieb jedoch aus und das Studio Ghibli sah sich wachsenden finanziellen Nöten gegenüber.

Dem konnte durch den überragenden Erfolg von „Tonari no Totoro“ (Mein Nachbar Totoro), von 1988, und eine von Suzuki ausgeklügelte Merchandise-Politik abgeholfen werden. Seitdem ziert die Figur Totoro das Logo des Studios.

Der Film „Majo no takkyûbin“ (Kikis kleiner Lieferservice), der auf dem gleichnamigen Kinderbuch der japanischen Schriftstellerin Eiko Kadono aus dem Jahr 1985 basiert, kam 1991 in die japanischen Kinos.

„Kirenai no buta“ (Porco Rosso), von 1993, avancierte zum bis dahin erfolgreichsten Animationsfilm aller Zeiten, wodurch Ghibli expandieren und eine fixe Belegschaft anheuern konnte. Zur selben Zeit starb Miyazakis Vater im Alter von 80 Jahren.

⁶ Ghibli bezeichnete ein italienisches Aufklärungsflugzeug, das Miyazakis Favorit unter den italienischen Kampfflugzeugen ist. Es wurde im zweiten Weltkrieg in Afrika eingesetzt und ist nach einem heißen Wüstenwind benannt, der Sand von der Sahara bis nach Italien trägt. Der Name wurde für das Studio gewählt um einen frischen Wind zu signalisieren, der durch die Animationswelt pflügt, und um Miyazakis Leidenschaft für das Fliegen zum Ausdruck zu bringen.

Aufgrund des Erfolges von Porco Rosso konnte eine Idee, die vor zwanzig Jahren das erste Mal gefasst worden war, aufgegriffen und umgesetzt werden: „Mononoke Hime“ (Prinzessin Mononoke). Dieser Film avancierte in Japan zum erfolgreichsten Film aller Zeiten, wurde aber von Titanic im folgenden Jahr abgelöst. Aufgrund des Erfolges wurde ein Vertrag mit Disney abgeschlossen, bei dem Miyazaki und Takahata das Recht auf eigenständige Entscheidungen bei eventuellen Umschnitten zugesprochen wurde, um die Filme international zugänglich zu machen.

Der Aufwand des Films brachte Miyazaki und die Belegschaft von Ghibli an den Rand der Erschöpfung, wodurch Miyazaki ankündigte, keine Langspielfilme mehr realisieren zu wollen. Der Entschluss war jedoch voreilig gefasst, da er durch die 10-jährige Tochter eines Freundes dazu bewegt wurde, einen weiteren Film zu realisieren.



Abb. 9: Chihiros Reise ins Zauberland



Abb. 10: Das wandelnde Schloss



Abb. 11: Ponyo

„Sen to Chihiro no kamikakushi“⁷ (Chihiros Reise ins Zauberland) kam 2001 in die japanischen Kinos, übertraf dort den Erfolg von Titanic und ist somit bis dato der erfolgreichste Film in Japan.

Dies war auch der erste seiner Filme, der im Westen im regulären Kinovertrieb gezeigt wurde. Obwohl es eine Kosten- und Arbeitersparnis durch die erstmals digitale Coloration und Abmischung gab, erklärte Miyazaki abermals, dass dies sein letzter Film sein würde.

Für „Hauru no ugoku shiro“ (Das wandelnde Schloss) wurde dann auch Mamoru Hosoda, ein externer Regisseur, engagiert, aber Miyazaki übernahm abermals die Regie aufgrund kreativer Differenzen gleich zu Beginn. Das wandelnde Schloss basiert auf Howl's moving castle (Sophie im Schloss des Zauberers) der englischen Schriftstellerin Diana Wynne Jones von 1986. Der 2004 erschienene Film konnte jedoch nicht ganz an den Erfolg von Chihiros Reise ins Zauberland anknüpfen.

⁷ Übersetzung: Sen und Chihiros Verschwinden durch die kami

2005 wurde Hayao Miyazaki bei den Filmfestspielen in Venedig, als erster Animationsregisseur überhaupt, mit dem Goldenen Löwen für sein Lebenswerk geehrt. 2006 kehrte er mit “Gake no Ue no Ponyo” (Ponyo on the cliff by the sea) zur Handzeichnung zurück, um seinen Mitarbeitern die Freude am Zeichnen wieder näher zu bringen.

Der Film erschien 2008 in den japanischen Kinos.⁸

2. Inhaltliche Zusammenfassung – Sen to Chihiro no kamikakushi

Chihiro zieht mit ihren Eltern von der Stadt in ihr neues Heim auf dem Land und liegt vollkommen lethargisch auf der Rückbank des Autos. Als ihr Vater Chihiro ihre neue Schule zeigt, ist ihre einzige Reaktion das Herausstrecken ihrer Zunge. Auf dem Weg in ihr neues Zuhause verfahren sie sich und gelangen durch einen Tunnel zu einer mysteriösen Stadt, namens „Aburaya“. Dort sind bei einem Restaurant Speisen aufgebahrt, an denen sich die Eltern bedienen, obwohl keine Angestellten in der Nähe sind. Trotz Chihiros Einwände, sind ihre Eltern der Meinung, dass sich alles im Nachhinein durch Geld regeln lässt. Das Buffet ist jedoch für die Götter vorbereitet worden und als Strafe für ihren Frevel, werden Chihiros Eltern in Schweine verwandelt. Chihiro muss nun in dem Badehaus der Hexe Yubāba arbeiten, damit sie von ihr nicht ebenfalls verwandelt wird. Durch ihre Tätigkeiten und die Freundschaften, die sich in diesem Badehaus entwickeln, wächst Chihiros Selbstvertrauen, wodurch sich wiederum ihre Persönlichkeit verändert – von einem lethargischen, ängstlichen Kind zu einem hilfsbereiten, toleranten und selbstbewussten Mädchen. Aufgrund dieser erworbenen Eigenschaften kann sie schlussendlich ihre Eltern wieder befreien und in ihre eigene Welt zurückkehren.

⁸ Vgl. Cavallaro, Dani: The animé art of Hayao Miyazaki. Jefferson, NC: McFarland, 2006, S. 29-46.
McCarthy, Helen: Hayao Miyazaki. Master of Japanese animation. films, themes, artistry. Berkeley, Calif.: Stone Bridge Press, 2005, S. 25-48;
Nieder, Julia: Die Filme von Hayao Miyazaki. Marburg: Schüren, 2006;
Piaia, Sergio: Money can't buy creativity. Japanischer Autorenzeichentrickfilm am Beispiel von Hayao Miyazaki. Wien: Univ.-Dipl., 2007;
Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. Bonus-DVD. München: Universum-Film, 2003.

3. Charaktere – Sen to Chihiro no kamikakushi

Chihiro Ogino: Chihiros Name setzt sich aus chi (= „1000“) und hiro (= „Faden, im Sinn von Tiefenmaß, oder Fragen“)⁹ zusammen. Insofern kann ihr Name folgendermaßen interpretiert werden: Tausend Faden tief, oder fragend nach tausend Dingen.



Abb. 12: Chihiro

Zu Beginn ist Chihiro ein lethargisches junges Mädchen ohne Entdeckergeist, das nicht einmal die einfachsten Umgangsformen, geschweige denn ihre Wurzeln kennt. Auf sich allein gestellt, wird ihr die Last der Verantwortung von niemandem abgenommen. Die anderen Charaktere, speziell Haku, Zeniba, Rin und Kamaji, unterstützen sie zwar mit Ratschlägen, die sie jedoch alleine in die Tat umsetzen muss, sodass sie sich zu einem selbstbewussten, bescheidenen, toleranten und reifen Mädchen entwickeln kann.

Hayao Miyazaki hatte als Vorbild für ihre Figur ein Mädchen im Sinn, das, zusammen mit ihrem Vater, von Hayao Miyazaki oft auf seine Berghütte in Shinshu eingeladen wurde, doch als dem Supervising Animator Masashi Ando ein Foto von diesem Mädchen vorgelegt wurde, waren die ersten Entwürfe bereits angefertigt, die diesem Mädchen überhaupt nicht ähnelten. Ursprünglich wollte Miyazaki ein molliges Mädchen, doch jenes Kind, das als Vorbild für Chihiro dienen sollte, war sehr dürr.¹⁰ Aus diesem Grund blieb Chihiros Gesicht rundlich, ihr Körper wurde jedoch im weiteren Verlauf der Entwürfe sehr dünn dargestellt, um ihr fragiles Ego zu demonstrieren.

Akio Ogino: Er wird von Chihiro nur „Papa“ oder „Daddy“ gerufen, ist im Abspann auch nur als Vater verzeichnet. Er beschreitet den Weg, den er eingeschlagen hat, selbst nachdem er sich offensichtlich verfahren hat und reagiert nicht oder nur in geringem Maß auf die Einwände seiner Frau und seiner Tochter.



Abb. 13: Chihiros Vater

Ursprünglich sollte Akio Ogino entsprechend dem Vater von Chihiros realem Vorbild

⁹ Vgl. Team Ghiblink: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/sen/chara.html>.

¹⁰ Vgl. Lu, Alvin: The Art of Miyazaki's Spirited Away. Singapore: VIZ Media, LLC, 2009, S. 55.

gezeichnet werden, doch sah der dementsprechende Entwurf von Masashi Ando zu alt aus. Somit wurde seine Figur zu der eines Enthusiasten abgeändert, der gleichzeitig waghalsig, aber auch unverantwortlich agiert.¹¹

Yuuko Ogino: Sie wird in dem Film nur als Mama oder Mommy bezeichnet und wird im Abspann unter dem Namen „Mutter“ angeführt. Als Vorbild für ihre Figur wurde eine Mitarbeiterin des Studio Ghibli herangezogen. Ihre Figur entspricht jedoch nicht den bisherigen Mutterfiguren der anderen Filme Miyazakis, die stets



Abb. 14: Chihiros Mutter

freundlich waren und ihre Kinder erziehen. Die rationale, zeitgenössische Yuuko Ogino hingegen kümmert sich wenig um Chihiros Anliegen, weder um Chihiros Trauer auf Grund des Umzugs, noch um ihre Furcht vor dieser mysteriösen Stadt. Ursprünglich wurde sie von Miyazaki als Frau mit Dauerwelle und auffälligem Make-up gezeichnet. Diese Ästhetik wurde jedoch im weiteren Verlauf auf Schmuck und Lippenstift reduziert.¹²

Nigihayami-Kohakunushi: Dieser Name setzt sich ebenfalls aus Nigi (= „Harmonie“), haya (= „schnell“), mi (= „Wasser“), Kohaku (= „Name des Flusses“) und nushi (= „Gott, Spirit, Meister“). Dies sind jedoch alte Wörter, die Chihiro nicht bekannt sind, wodurch sie nur sagt: „*What a name. Sounds like a god.*“¹³, wobei in dem



Abb. 15: Haku

englischen Storyboard zusätzlich angemerkt ist: „*he is really god!*“. Haku, wie der Junge durchwegs in dem Film genannt wird, bedeutet einerseits „weiß“, kann aber auch mit Hyaku, dem Wort für „100“ gleichgesetzt werden, was in Referenz zu Chihiros „1000“ stehen kann. Auffällig ist auch, dass der Name Haku sowohl in den weiblichen als auch männlichen Namensregistern auftaucht und ihm in dem Film äußerlich auch leicht weibliche Züge anhaften.

Wie Chihiro ist Haku eines Tages in der Götterwelt aufgetaucht und wollte von Yubāba in der Kunst der Magie unterrichtet werden. Er scheint Wind und Wasser beherrschen zu können, da er Wind und Wasser beschwört, damit Chihiro sich wieder bewegen kann

¹¹ Vgl. Lu, Alvin: The Art of Miyazaki's Spirited Away. Singapore: VIZ Media, LLC, 2009, S.56

¹² Vgl. ebd., S.57.

¹³ Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 01:55:21.

und da er sowohl fliegen kann, als auch einen Flussgott darstellt. Auffällig ist in dieser Hinsicht Chihiros Aussage zu Beginn des Films: „*The wind is pulling us in*“¹⁴

Diese Aussage erweckt den Anschein, dass Chihiro von Haku in diese Welt gerufen worden wäre, da sie Haku gegen Ende des Films auch dabei hilft, sich an seinen Namen zu erinnern, wodurch ihm der Rückweg in die eigene Welt ermöglicht wird.

In entwicklungspsychologischer Hinsicht, wirkt Haku der Erziehung von Chihiros Eltern entgegen, indem er Chihiro Ratschläge erteilt, sie ihre Aufgaben dann aber alleine erfüllen lässt. Seine Charakterzüge sind jedoch absichtlich unklar gezeichnet – Chihiro denkt kurzfristig, es gäbe sogar zwei Haku -, um ihn mysteriös und undurchsichtig wirken zu lassen.¹⁵

Um diese mysteriöse und kalte Aura von Haku noch zu unterstreichen, wurde Haku zu Beginn als ein reptilienartiger Drache entworfen, was jedoch nicht den Vorstellungen von Hayao Miyazaki entsprach, wodurch die Entwürfe des Drachens in eine hundeähnliche Figur umgewandelt wurden.¹⁶

Kama-jī: Kama-jī fñgt sich aus kama (= „Eisentopf, Boiler“) und jī (= „alter Mann“) zusammen.¹⁷ Er ist der spinnenähnliche Mann, der bei den Heizkesseln des Bades, also im Grunde bei einem Wasserboiler arbeitet. Er dient ebenfalls Chihiro als Vorbildfunktion, hilft ihr, indem er Rin bittet, seine vorgebliche Enkelin Chihiro



Abb. 16: Kama-jī

zu Yubāba zu bringen und kümmert sich großväterlich um sie, indem er sie zudeckt, als sie bei seinem Arbeitsplatz einschlñft.

Hayao Miyazaki findet sich selbst in der rauchenden Figur von Kamaji wieder, einem Mann, „*der so überarbeitet ist, dass er gar nicht genügend Arme und Beine haben kann, um alle Aufgaben auszuführen*“¹⁸ und der selbst arbeitet, wenn alle anderen Pause machen.¹⁹ Chihiro, die von manchen als ein Anfänger der Animebranche interpretiert

¹⁴ Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:04:30.

¹⁵ Vgl. Lu, Alvin: The Art of Miyazaki's Spirited Away. Singapore: VIZ Media, LLC, 2009, S. 84.

¹⁶ Vgl. ebd., S. 148.

¹⁷ Vgl. Team Ghiblink: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/sen/chara.html>.

¹⁸ Nieder, Julia: Die Filme von Hayao Miyazaki. Marburg: Schüren, 2006, S. 106.

¹⁹ Miyazaki blieb bei den Arbeiten zum Film meist bis spät nach Mitternacht im Studio, um am nächsten Tag um 11 Uhr wieder dort zu erscheinen. Weiters war er in dem Film für das Drehbuch, das Storyboard, ein kurzes Lied, das zu Ehren von Kaonashi gesungen wird, und die Überarbeitung der Zeichnungen seines Teams verantwortlich.

wird, wird zu Kamaji geschickt, mit dem Rat, um Arbeit zu bitten und sich nicht abweisen zu lassen.

Rin: Sie wird in der deutschen und englischen Version als Lin bezeichnet. Rin verkörpert den Traum eines Arbeiters nach einem besseren Leben in der Stadt jenseits des Meeres. Sie ist zwar hilfsbereit, muss aber durch kleine Geschenke, wie den gebratenen Salamander dazu motiviert werden. Sie verfällt ebenfalls wie die anderen



Abb. 17: Rin

Mitarbeiter des Badehauses der Gier, als Kaonashi großzügig das angebliche Gold verteilt.

Masashi Ando gab Rin, entgegen den Anweisungen von Hayao Miyazaki, eine weiblichere Brustlinie, um einen Kontrast zu ihrem eher „männlichen“ Charakter zu schaffen.²⁰

Ursprünglich sollte Rin als verwandeltes Wiesel oder transformierter Zobel mit großem Mund und großen Augen dargestellt werden. Dann wurde sie als durchschnittliche Frau gezeichnet, die jedoch größer als die anderen Yunas²¹ war. In den Entwürfen hatte Rin ein durchschnittliches Gesicht, das erst von Hayao Miyazaki in die Länge gezogen wurde.²²

Yubāba: Yubāba, deren Name sich aus yu (= „heißes Wasser“)²³ und bāba (= „alte Frau“) zusammensetzt²⁴, ist die Leiterin des Badehauses. Sie wird als geldgierige, kapitalistische Frau präsentiert, die die Macht hat, andere zu bestrafen und zu verwandeln, die sich jedoch auch den Regeln dieser Welt unterwerfen



Abb. 18: Yubāba

muss, da sie beispielsweise versprochen hat, jedem, der sie um Arbeit bittet, auch eine zu geben und sie Chihiro am Ende nicht ohne eine Prüfung in die Welt der Menschen entlassen kann. Des Weiteren kümmert sie sich liebevoll um ihr Kind Bou, überträgt

²⁰ Vgl. Lu, Alvin: The Art of Miyazaki's Spirited Away. Singapore: VIZ Media, LLC, 2009, S. 53.

²¹ Yunas sind Frauen, die in den öffentlichen Bädern Japans arbeiteten. Über sie wird im Kapitel „Japanische Badekultur“ noch genauer berichtet werden.

²² Vgl. Lu, Alvin: The Art of Miyazaki's Spirited Away. Singapore: VIZ Media, LLC, 2009, S. 120.

²³ Yu wird im Allgemeinen mit „heißes Wasser“ übersetzt, trägt aber auch die Bedeutung „Bad“ mit sich. Ein Bad, das früher als yu bezeichnet wurde, galt als Heißwasserbad.

²⁴ Team Ghiblink: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/sen/chara.html>.

jedoch auch ihre Ängste, dass ihr Baby krank werden könnte, auf es, sodass es daran gehindert wird, sich weiterzuentwickeln. Ohne Chihiro hätte Bou sein ganzes Leben in einem Zimmer voller Spielzeug und Kissen verbracht.

Yubāba repräsentiert des Weiteren den Präsidenten von Studio Ghibli, Mr. Suzuki, bei dem Chihiro sich als nützlich erweisen muss, damit sie nicht beiseite geschafft, also gefeuert wird.

In einem vorigen Projekt „Rin, the Chimney Painter“, das jedoch abgebrochen wurde, gab es eine Figur mit zahlreichen Charakteristika von Yubāba. Ursprünglich war sie eine groteske Figur, ähnlich jenen Illustrationen von Alice im Wunderland, um die unterschiedliche Größe zwischen dieser Figur und der Heldin zu betonen. Zu Beginn des Projekts „Chihiros Reise ins Zauberland“



Abb. 19: Herzogin der Alice-Bilder von Tenniel

wurde sie nur mehr mit einem übergroßen Kopf und viel Makeup gezeichnet. Dennoch wird sie zumeist mit der Herzogin der „Alice-Bilder“ von Tenniel verglichen.

Ursprünglich trug Yubāba eine japanische kurze Jacke, aber nachdem ihre Umgebung westlich dargestellt wurde, wurde auch ihre Kleidung dementsprechend angepasst.²⁵

Noriko T. Reider argumentierte des Weiteren, dass Yubāba von der „yamauba“, einer Berghexe der japanischen Folklore inspiriert sei, die oft als Baba Yaga dargestellt wird, die Menschen anlockt und sie verspeist.²⁶ Dieser Einfluss von Märchenfiguren wird im Kapitel über japanische Märchen noch genauer erläutert werden.

Bou: Bou kann mit „Sohn“ oder „kleiner Junge“ übersetzt werden. Er stellt wie Chihiro ein wohlbehütetes Kind dar, das sich erst entwickelt, sobald es auf eigenen Beinen steht und sich ohne elterliche Begleitung in eine „andere (Außen)Welt“ begibt.

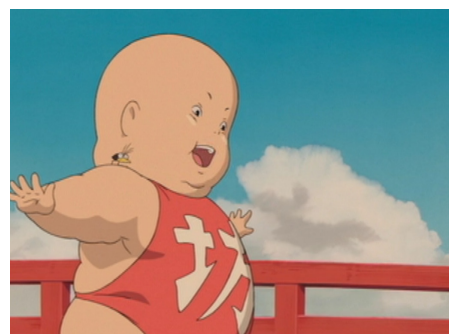


Abb. 20: Baby Bou

Ursprünglich hatte das Baby ebenfalls wie Yubāba ein groteskes Aussehen, und sollte Charakteristika sowohl eines Erwachsenen, als auch eines Babys haben. Übrig blieb jedoch nur der kindliche Charakter der Figur.

²⁵ Vgl. Lu, Alvin: The Art of Miyazaki's Spirited Away. Singapore: VIZ Media, LLC, 2009, S. 104

²⁶ Osmond, Andrew: BFI Film Classics. Spirited Away. China: Palgrave Macmillan, 2008, S.72.

Nach Noriko T. Reider bemuttert die japanische Märchenfigur „yamauba“, mit der Yubāba verglichen wird, einen herkulischen, japanischen Superhelden, namens Kintaro. Auf diese Tatsache führt Noriko T. Reider die Größe von Bou zurück.²⁷ Dieser Vergleich wird hauptsächlich aufgrund ist die rote Schürze oder „harakake“, die Bou trägt, auf der sein eigener Name steht, da Kintaro nachgesagt wird, dass er ebenfalls eine derartige Schürze besessen haben soll.²⁸

Kaonashi: Kaonashi bedeutet wörtlich übersetzt „kein Gesicht“, wird auch im Deutschen als „Ohngesicht“ oder im Englischen als „No Face“ bezeichnet.

Kaonashis Gesicht sollte grundsätzlich ausdruckslos sein, Supervising Animator Masashi Ando hat ihm

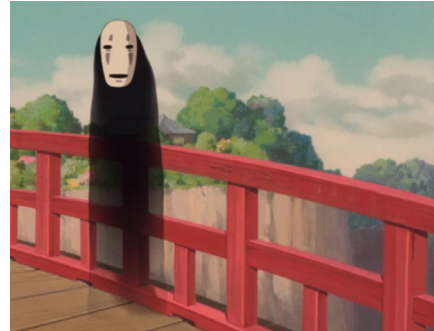


Abb. 21: Kaonashi

jedoch durch kleine Akzente ein wenig Ausdruck verliehen. Jedoch meint Masashi Ando selbst: „*It might have been better to make his mask more Noh-like without any expression at all, conveying his expressions by lightning.*“²⁹

Zeniba: Zeniba ist mehr als die Zwillingschwester von Yubāba, sie sind Teil eines Ganzen. Während Zeniba die häusliche, familiäre Welt repräsentiert, wird die berufliche durch Yubāba dargestellt.³⁰ Das traditionelle



Abb. 22: Zeniba

Japan, repräsentiert durch Kaonashi, mag in der Arbeitswelt keinen Platz mehr finden, im privaten Umfeld sollte aber die Rückbesinnung auf die traditionellen Werte möglich sein. Insofern wird Kaonashi, der sich von einem konsumorientierten und heimatlosen Japan wieder zu einem traditionellen zurückentwickelt, ein Heim gegeben, um sich zurückzuziehen und zu besinnen.

²⁷ Osmond, Andrew: BFI Film Classics. Spirited Away. China: Palgrave Macmillan, 2008, S.74.

²⁸ Vgl. Reider, Noriko T.: http://www.corneredangel.com/amwess/papers/spirited_away.pdf, 2005.

²⁹ Lu, Alvin: The Art of Miyazaki's Spirited Away. Singapore: VIZ Media, LLC, 2009, S. 109.

³⁰ Vgl. Twele, Holger:

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0306/sprache_ist_ein_wert_an_sich/, 2003.

Makkuro Kurosuke/Susuwatari: Makkuro

Kurosuke sind kleine Rußbällchen mit Augen, die zum ersten Mal in „Mein Nachbar Totoro“ in Erscheinung treten. In diesem Film rufen Satsuki und Mei: „Kommt raus ihr schwarzen Kobolde, kommt raus. Kommt ihr nicht gleich raus,



Abb. 23: Susuwatari

stechen wir euch die Augen aus.“³¹, um sie zu vertreiben. Später erzählt die Großmutter des Nachbarjungen, dass es sich bei diesen Geschöpfen um Susuwatari handelt, was mit

„wandernder Ruß“ übersetzt werden kann. Diese kleinen Rußbällchen dürften eine Erfindung von Hayao Miyazaki sein.

Sie werden als scheue und ängstliche Kreaturen beschrieben, die alte, verlassene Gebäude besetzen, die jedoch eine optische Illusion sein sollen, wenn ein Betrachter schnell vom Licht in die Dunkelheit wechselt. Nachdem das ursprünglich verlassene Haus von Satsuki, Mei und ihrem Vater bewohnt wurde, wurden diese Wesen verjagt und verschwanden zu einem anderen abgelegenen und vergessenen Ort und tauchten somit dreizehn Jahre später wieder als Kompeitou³² liebende Arbeiter bei „Chihiros Reise ins Zauberland“ auf, in einem Badehaus, das die vergessenen Traditionen repräsentiert. Sie besetzen somit ein von Menschen vergessenes Gebäude, sind aber als mythische Wesen auch Teil dieser vergessenen Welt.



Abb. 24: Aogaeru



Abb. 25: Yuna



Abb. 26: Chihiyaku, Aniyaku

Aogaeru: Aogaeru bedeutet „blauer Frosch“. Fast alle Männer des Badehauses, ausgenommen Bou, Kama-ji, Haku und Chihiyaku und Aniyaku werden als Frösche dargestellt.

³¹ Miyazaki, Hayao: Mein Nachbar Totoro. München: Universum-Film, 2007, 00:09:00.

³² Kompeitō bezeichnet die sternförmigen, bunten Bonbons, mit denen die Susuwatari gefüttert werden.

Yuna: Yunas sind Badefrauen, die speziell in der Edo-Zeit in Badehäusern tätig waren und sich um das Wohl der Gäste kümmern mussten. Im Kapitel über die japanische Badekultur wird ihre Rolle genauer erläutert werden.

Chihiyaku, Aniyaku: Chihiyaku kann mit „Vaterrolle“ übersetzt werden, während Aniyaku die „Bruderrolle“ bezeichnet. Chihiyaku erteilt Chihiro und Rin die Aufgabe, die große Wanne zu säubern, woraufhin diese sich beschwerten, dass dies „Froscharbeit“, also Arbeit für die Männer sei.

Kashira: Als Kashira wird der charakteristische, hölzerne Kopf einer Puppe bezeichnet, die im Bunraku, im traditionellen Puppentheater eingesetzt wird. Es existieren zahlreiche Variationen von kashira, um die Persönlichkeit jedes einzelnen Charakters einzufangen.



Abb. 27, 28, 29, 30: Bunshichi, Kenbishi, Genta, Kashira

Die drei Kashira erinnern stark an den Puppenkopf „Bunshichi“ mit seinen dominanten Augenbrauen und den nach unten hängenden Mundwinkel, die einen langen Zustand von Unglück und Angst ausdrücken. Sie sind eines der Elemente traditioneller, japanischer Kultur, die zahlreich, aber dezent, in den Film eingebaut wurden.

Nach James W. Boyd und Tetsuya Nishimura erinnern diese Köpfe auch an daruma Puppen oder an youkai, menschenähnliche Goblins.³³

³³ Boyd, James W.; Nishimura, Tetsuya: <http://www.unomaha.edu/jrf/Vol8No2/Notes/BoydGroupNotes.htm>, 2003.



Abb. 31: Yu-Vogel



Abb. 32: Kasuga-Sama

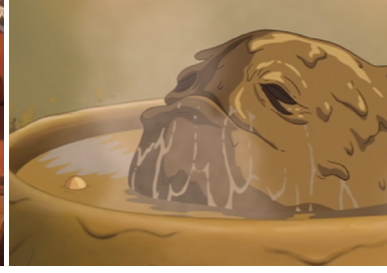


Abb. 33: Okusare-Sama

Yu-Vogel: Der Yu-Vogel stellt, wie Yubāba, eine Krähe mit einem Menschenkopf dar.³⁴

Kasuga-Sama: Die Masken der Kasuga-Sama ähneln jenen Masken, die bei den Bugaku-Aufführungen am Kasuga-Schrein in der Nara-Präfektur eingesetzt werden.³⁵

Okusare-Sama: Okusare-Sama, der auch als “Faulgott” bezeichnet wird, repräsentiert das Motiv der Umweltverschmutzung. Mit vereinten Kräften kann er in dem Badehaus gereinigt werden und entpuppt sich schlussendlich als Flussgott, der von den Menschen derart verunreinigt wurde, dass sich sein Erscheinungsbild von klarem, reinem Wasser zu einer übel riechenden Brühe gewandelt hatte.

Kawa no Kami: Als Kawa no Kami wird der gereinigte Okusare-Sama bezeichnet, der durch eine Nō-Maske repräsentiert wird. Kawa no Kami stellt in der japanischen Mythologie den Gott aller Flüsse dar.³⁶ Viele Flüsse besitzen zwar auch ihren eigenen Gott – Haku ist der Flussgott des Kohaku-Flusses -, doch unterstehen alle Flussgötter der Autorität von Kawa no Kami. Aus diesem Grund lobt Yubāba Chihiro vehement für ihre Anstrengungen und bezeichnet ihren Gast als Berühmtheit.



Abb. 34: Kawa no Kami

³⁴ Lu, Alvin: The Art of Miyazaki's Spirited Away. Singapore: VIZ Media, LLC, 2009, S. 20.

³⁵ Vgl. Boyd, James W.; Nishimura, Tetsuya:

<http://www.unomaha.edu/jrf/Vol8No2/Notes/BoydGroupNotes.htm>, 2003.

³⁶ Vgl. Havens, Norman: An Encyclopedia of Shinto (Shintō Jiten). Volume One: Kami. Tokyo: Institute for Japanese Culture and Classics, Kokugakuin University, 2001, S.42.

Oshira-Sama: Oshira-Sama ist ein Daikon Radish Spirit, der oft auch als Oshirabotoke (the Oshira Buddha) bezeichnet wird. Daikon Radish ist ein weißer Rettich aus Ostasien. In der japanischen Religion stellt Oshirasama die Schutzgottheit der Landwirtschaft und der Seidenraupenzucht dar.³⁷



Abb. 35: Oshira-Sama



Abb. 36, 37, 38: Ootori-Sama, Ushioni, Onama Sama

Weitere Götter: Andere Götter, die in “Chihiros Reise ins Zauberland” erscheinen, sind Ootori-Sama, Vogelgötter, denen das Erscheinungsbild von Küken verliehen wurde, Ushioni und Onama-Sama, die nach Lisette Gebhardt den Namahage des nördlichen Japans ähneln. Die Namahage sind Figuren, die der Volksreligion entstammen. Sie sind furchterregende Kreaturen, deren Körper mit Stroh bedeckt sind und die oft eine Gesellschaft aufsuchen, um ihre Fehler zu rügen und sie in ihren Anstrengungen zu bestärken.

Da nicht von allen japanischen Göttern eine konkrete Abbildung existiert – in Japan wird die Zahl der kami auf ungefähr acht Millionen geschätzt - entspringen viele Darstellungen der Imagination von Hayao Miyazaki.

³⁷ Vgl. ebd., S. 101.

4. Hayao Miyazakis Intentionen zu Sen to Chihiro no kamikakushi

4.1 Fantasivolle Darstellung der Realität

Nach Hayao Miyazaki handelt es sich bei Chihiros Reise ins Zauberland um eine Abenteuergeschichte, da Chihiro in eine Welt gelangt, in der Gut und Böse nebeneinander existieren, in der sie sich anstrengen muss, um zu überleben. Miyazaki will somit durch diesen Film Werte und Traditionen vermitteln, die in der heutigen, modernen Welt unklar und unbedeutend geworden sind.

*„Im Alltag, in dem wir umhert, geschützt und von Gefahren ferngehalten werden, ist es schwierig zu spüren, dass man arbeiten muss, um in dieser Welt zu überleben. Kinder können nicht anders als ihre fragilen Egos aufzuplustern.“*³⁸

Im Gegensatz zu den Schwarz-Weiß Welten von Disney, in denen sich stets Gut und Böse gegenüberstehen, versucht Miyazaki den Kindern realistische Probleme mit Hilfe der Fantasie zu erklären. Aus diesem Grund besitzt jede seiner Figuren ein Motiv für ihr Handeln und es werden Probleme, wie Apathie, Massenkonsum, etc. dargestellt.

*„Die Amerikaner wollen Hits landen und damit viel Geld verdienen. Ich dagegen will vor allem ein Kunstwerk schaffen. Und deshalb täusche ich Kinder nicht über das Leiden in der Welt: Krieg, wirtschaftliche Krisen, Zerstörung der Umwelt. Wenn wir der Realität nicht ins Auge sehen, können wir Kindern keine Geschichten erzählen. Um es unverblümt zu sagen: Disney belügt Kinder. Ähnliches gilt - bei allem Respekt - für viele US-Verfilmungen: Gut gegen Böse - so lautet die simple Formel, auf die Hollywood die schwierigen Konflikte in der Welt verkürzt. Solche Filme möchte ich aber nicht machen.“*³⁹

Während Chihiro ein tollpatschiges, lethargisches Mädchen ist, das sich zwar Selbstvertrauen aneignet und als einzige nicht gierig nach Gold ist, so entspricht sie nicht dem Klischee eines strahlenden Helden, der die Welt vor allem Bösen rettet. Sie besitzt keine Zauberkräfte, muss sich den Regeln des fremden Landes beugen und auf

³⁸ Nieder, Julia: Die Filme von Hayao Miyazaki. Marburg: Schüren, 2006, S. 103.

³⁹ Wieland, Wagner:

<http://wissen.spiegel.de/wissen/image/show.html?did=27390371&aref=image035/E0324/ROSP200302501920193.PDF&thumb=false>, 2003.

ihre eigenen, „normalen“ Fähigkeiten vertrauen, um sich und ihre Eltern schlussendlich zu retten. Ebenso ist Yubāba nicht die böse Hexe, die zerstört werden muss, sondern die Leiterin eines kapitalistischen Badehauses, die zwar negative Züge hat, die sich aber ebenfalls Regeln unterwerfen muss und sich übertrieben liebevoll um ihr Baby kümmert. Des Weiteren ist Yubāba die Figur Zeniba an die Seite gestellt, wobei beide als „zwei Teile eines Ganzen“ fungieren und somit die scheinbare Negativität von Yubāba aufheben, da Yubāba die Berufswelt und Zeniba die häusliche Welt mit all ihren Vor- und Nachteilen repräsentiert. Gegen Ende des Films wird Yubāba des Weiteren Großmütterchen oder granny gerufen, wodurch jeglicher Rest einer gefürchteten Autorität widerrufen wird.

Das Universum, das Miyazaki erschafft, soll somit keine heile Welt demonstrieren, sondern eine realistische, die, nach Miyazakis Ansicht, auf ihren eigenen Verfall zusteuert:

„Ich habe ein Interesse daran, wie diese Zivilisation des Massenkonsums zum Ende kommt. Meiner Meinung nach wird irgendwann ein Ende kommen. Viele Wissenschaftler, mit denen ich gesprochen habe, meinen, dass die Massenkonsumzivilisation nur noch 50 Jahre aufrechterhalten wird. Was erleben dann die Kinder? Bringt das Ende nicht nur negative, sondern auch positive Auswirkungen? Kommt die Menschheit in solch einer katastrophalen Lage mit Wissen weiter?“⁴⁰

Hayao Miyazaki will mit seinem Film vor allem Kinder aufmuntern, ihre fragilen Egos stärken und ihnen zeigen, wie sie in dieser Welt überleben können, wenn sie nicht mehr geschützt und von Gefahren fern gehalten werden. Aus diesem Grund wählt Miyazaki Chihiro als Heldin seines Films. Sie ist nicht besonders schön oder einzigartig, wie die meisten Helden der Disney-Filme, sondern stellt sich – mit Unterstützung von Haku, Kama-jī und Rin – ihren Problemen und der misslichen Lage, in der sie sich befindet. Andere Personen, die sich in ihrer Situation verstecken und die Realität mitsamt ihren Problemen nicht wahrhaben wollen, würden an Chihiros Stelle verschwinden. Auch Chihiro beginnt bereits sich aufzulösen, aber sie akzeptiert dann doch die von Haku dargebotene Nahrung und stellt sich somit den neuen Gegebenheiten.

⁴⁰ Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. Bonus-DVD. München: Universum-Film, 2003, 00:05:48.

In seinem Film gibt Miyazaki den Worten ihre Bedeutung zurück. Seiner Meinung nach, besitzen Worte sehr viel Macht, obwohl in der heutigen Zeit sehr viel nutz- und machtlose Worte eingesetzt werden.

*„In these days, words are thought to be light and unimportant like bubbles, and no more than the reflection of a vacuous reality. It is still true that words can be powerful. The fact is, however, that powerless words are proliferating unnecessarily.“*⁴¹

Wenn Chihiro verlautbart hätte, dass sie nach Hause wollte, wäre sie von Yubāba vermutlich verwandelt worden. Nachdem sie aber auf Arbeit bestanden hat, konnte selbst Yubāba sie nicht ignorieren.

4.2 Traum oder Wirklichkeit?

Hayao Miyazaki hat der Welt Aburaya, in der Yubāba herrscht, einen Pseudo-westlichen Stil verliehen, um die Andersartigkeit der Welt zu betonen und die Interpretation offen zu lassen, ob es sich bei dieser Welt um die Realität oder einen Traum handelt. Angeblich könne sich Chihiro, ebenso wie ihre Eltern, am Ende des Films nicht an die Geschehnisse in jener anderen Welt erinnern. Um diesen Erinnerungsverlust jedoch nicht als Traum oder Illusion zu missdeuten, habe Miyazaki Hinweise eingebaut, wie das glitzernde Haarband oder der Staub in dem Auto, dass tatsächlich etwas geschehen sei. Diese Information soll im *„film pamphlet sold in theaters during the film's first run in 2001“*⁴² festgehalten sein, wobei eine fundierte Quelle für diese Aussage fehlt.

Dies widerspricht zwar Miyazakis Aussage: *„Ich habe immer gewünscht, eines Tages einen Film zu machen, der den Traum als Bühne hat.“*⁴³, doch ist die Ursache dieses Widerspruchs vermutlich eine begriffliche Diskrepanz. Chihiros Reise in jene andere Welt wird im weiteren Verlauf dieser Diplomarbeit als Reise in ihr eigenes Unterbewusstsein gedeutet werden. In diesem Sinne kann der Traum als Bühne als Chihiros eigenes Unterbewusstsein interpretiert werden, da in der Tiefenpsychologie, nach Sigmund Freud, Träume als Zugang zum Unbewussten angesehen werden. Dies würde die Annahme unterstützen, dass Chihiro sich nicht mehr an die Vorgänge

⁴¹ Lu, Alvin: The Art of Miyazaki's Spirited Away. Singapore: VIZ Media, LLC, 2009, S. 16.

⁴² <http://www.imdb.com/title/tt0245429/faq>, 2010

⁴³ Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. Bonus-DVD. München: Universum-Film, 2003, 00:01:04.

erinnern kann, sie sich jedoch durch die Erlebnisse in ihrem Unterbewusstsein „unbewusst“ verändert hat.

Ein weiteres Indiz dafür, dass es sich bei dem Schauplatz um einen Traum als Ausdruck des Unterbewusstseins handelt, wäre auch das Lied von Yumi Kimura „Itsumo nando demo“, in dem ein zentraler Vers folgendermaßen lautet: *"something is calling, deep inside, somewhere in my heart (kokoro); I want to dream an exciting dream."*⁴⁴

4.3 Arbeit als sozialer Überlebensakt

Wie bereits erwähnt soll der Film eine Hilfestellung für Kinder darbieten und ihnen gewisse Werte und Traditionen vermitteln. Einer dieser Werte ist die Bedeutung von Arbeit, die notwendig ist, um in dieser Welt zu überleben.

Laut Miyazaki hat Kinderarbeit in Japan nicht eine derart negative Konnotation wie in anderen Teilen der Welt. Miyazakis eigener Großvater arbeitete ab dem achten Lebensjahr in einem einheimischen Haushalt. In Miyazakis Film „Kikis kleiner Lieferservice“ verlassen die Hexen im Alter von dreizehn Jahren das Heim, um sich eine Arbeit zu suchen, während Pazu, ein Junge aus „Das Schloss im Himmel“ bereits in jungen Jahren Minenarbeiterlehrling ist.

Chihiros erste Arbeit, das Schrubben der Badehausböden, ist die Arbeit vieler japanischer Schulkinder, die ihre Klasse reinigen müssen.⁴⁵

⁴⁴ Boyd, James W.; Nishimura, Tetsuya: <http://www.unomaha.edu/jrf/Vol8No2/Notes/BoydGroupNotes.htm>, 2003.

⁴⁵ Vgl. Osmond, Andrew: BFI Film Classics. Spirited Away. China: Palgrave Macmillan, 2008, S. 78-79.

5. Sen to Chihiro no kamikakushi im Kontext von Hayao Miyazakis Gesamtwerk

In den Filmen von Hayao Miyazaki finden sich stets wiederkehrende Motive. In fast all seinen Filmen erscheint das Motiv des Fliegens und demonstriert Miyazakis Faszination für Flugmaschinen. Der Ursprung dieser Faszination mag in der Arbeit seines Vaters als Direktor eines Flugzeug- und Maschinenherstellers liegen. Ebenso thematisieren viele seiner Filme einen Aufbruch, eine Veränderung durch eine Reise in die Ferne oder einen Umzug. In „Mein Nachbar Totoro“ beispielsweise verarbeitet Miyazaki seine eigene Kindheit, da Satsuki und Mei, die beiden Hauptfiguren des Films, mit ihrem Vater aufs Land umziehen, während die Mutter aufgrund einer Krankheit im Krankenhaus verweilen muss. In ihrem Haus begegnen sie dann auch den Susuwatari, die aus diesem Heim ausziehen und sich später bei „Chihiros Reise ins Zauberland“ wiederfinden.

Ein weiteres wiederkehrendes Thema in Miyazakis Filmen ist die Konfrontation von technisierter Moderne und traditioneller Kultur oder auch von Mensch und Natur. Ein optimales Beispiel für die Demonstration dieses Motivs wäre der Film „Prinzessin Mononoke“:

Eboshi, die Herrin einer Eisenhütte, in der Aussätzige und Ausgestoßene sich ein neues Leben aufgebaut haben, lässt den Wald rund um die Eisenhütte roden, um an das Eisen zu gelangen, das sie für Herstellung von Schusswaffen benötigen, die wiederum zur Verteidigung ihrer Eisenhütte und als Einnahmequelle dienen. Ihr gegenüber steht Prinzessin Mononoke, die den Wald und die darin lebenden Götter verteidigen will. Es kommt somit zu einer Konfrontation von Mensch und Natur, Fortschritt und Tradition, bei der ein Gott durch eine Eisenkugel schwer verletzt wird. Durch den Zorn und Schmerz, verursacht aufgrund der Eisenkugel und der Rodung des Waldes, entwickelt sich ein brodelnder Hass auf die Menschen, der den Gott schlussendlich in einen verfluchten Dämon verwandeln lässt. Dieser zieht umher und greift wahllos Menschen an, darunter auch Ashitaka, den Protagonisten des Films. Dieser wird bei der Verteidigung seines Dorfes von dem verfluchten Gott verletzt, wobei sich der Fluch auf ihn überträgt. Ashitaka kann zwar den Gott töten, muss aber ausziehen, um sich von dem Fluch zu befreien und gerät somit zwischen die Fronten von Mensch und Natur. Er versteht jedoch beide Positionen und versucht zwischen ihnen zu vermitteln.

Dieser Film spiegelt somit nicht nur den Kampf zwischen Mensch und Natur wider, sondern demonstriert auch die Absenz von einer simplen Gut-Böse-Darstellung. Die Handlungen der Personen sind realistisch und die Motive für beide Tätigkeiten – die Verteidigung des Waldes und die Verteidigung der Eisenhütte – sind verständlich.

Auch in Chihiro spiegelt sich dieser Gegensatz zwischen Kultur und Moderne, sowie Natur und Mensch wider. Chihiro als Repräsentantin der modernen Jugend, sowie ihre Eltern als Repräsentanten der modernen Konsumgesellschaft, gelangen in eine Welt der Götter, in der noch alte Werte und Traditionen vorherrschen. Durch diese Konfrontation entsteht erst ein Konflikt, in dem Chihiros Eltern in Schweine verwandelt werden. Indirekt äußert sich dieser Kampf zwischen Mensch und Natur natürlich auch durch Kawa no Kami, der durch die Menschen derart verunreinigt wurde, dass er sich zu einem Faulgott entwickelte und durch Haku, der den kami des Flusses Kohaku darstellt, der zugeschüttet und verbaut wurde.

Hayao Miyazaki ist des Weiteren dafür berühmt, weibliche Figuren als Helden seiner Geschichten zu zeichnen, wodurch er von Kritikern entweder für seinen Feminismus gelobt oder für seine Fixierung auf weibliche Helden kritisiert wird. Er selbst führt als Argument an: „[...] *one expects things of a hero, while the female can surprise.*“⁴⁶

Chihiros Charakterdesign ist jedoch im Vergleich zu Miyazakis anderen Filmhelden außergewöhnlich. Seine anderen Hauptfiguren haben ebenfalls Situationen der Angst und der Trostlosigkeit durchlebt, doch stets ohne Zweifel. Chihiros Gesichtszüge und Körperhaltung hingegen drücken in den Anfängen des Films stets Unsicherheit und Zweifel aus.

In „BFI Film Classics, Spirited Away“ werden zwar zwischen Kiki aus „Kikis kleiner Lieferservice“ und Chihiro Parallelen gezogen, doch Kiki verlässt freiwillig und erwartungsvoll das sichere Heim, um in die Welt hinaus zu ziehen und sich Arbeit zu suchen.

Der einzige Vergleich, der hierbei gezogen werden kann, ist die Tatsache, dass Kiki ebenfalls Aufgaben lösen und Probleme bewältigen muss, um an ihnen zu wachsen und eine letzte große Krise – die der vorübergehenden Flugunfähigkeit – zu überwinden, was ihre Stärke und ihre gewonnene Erfahrung demonstriert.

⁴⁶ Osmond, Andrew: BFI Film Classics. Spirited Away. China: Palgrave Macmillan, 2008, S. 20.

6. Sen to Chihiro no kamikakushi – eine universelle Interpretation

Der Film „Chihiros Reise ins Zauberland“, der 2001 erschienen ist, konnte zahlreiche Wettbewerbe für sich entscheiden und gewann, unter anderem, den Oscar 2003 in der Kategorie „bester Animationsfilm“ oder den Goldenen Bären 2002 bei den Filmfestspielen in Berlin.

Der Erfolg von Chihiros Reise ins Zauberland bei den 52ten Internationalen Filmfestspielen in Berlin war *„äußerst überraschend für viele Filmkritiker/innen, welche es gewohnt sind, Animation nicht zu beachten oder gar ernst zu nehmen, und insbesondere Zeichentrickfilm als ein ausschließlich für ein Kinderpublikum bestimmtes Produkt zu betrachten.“*⁴⁷

Es existiert, wie allein schon die Kinder-DVD Abteilung in den Geschäften des deutschsprachigen Raumes zeigt, das Vorurteil, Zeichentrickfilme seien nur für Kinder gedacht. Sicherlich wurde dieses Stereotyp durch die schwarz-weiß gemalten, fantastischen Welten von Disney mitgeprägt und trifft somit auch auf einige Filme zu, doch werden gerade Animés, also japanische Zeichentrickfilme, für die Bearbeitung zahlreicher Themen, wie Horror, Literatur, Liebesgeschichten, Pornographie, etc. eingesetzt und decken somit insgesamt alle Zielgruppen ab. Einige Filme sind zwar auf eine bestimmte Zielgruppe ausgerichtet, wie beispielsweise Shôjo-Animés für Mädchen oder Shônen-Animés für Jungen, während, auf der anderen Seite, manche - gerade die Filme von Miyazaki – versuchen, diese Stereotypen zu durchbrechen und Filme für ein möglichst breites Publikum zu schaffen.

Auf Grund der Tatsache, dass mit Animés *„dem Zeichentrick das „Kindergenre-Attribut“ genommen [wird], das ihm seit Disney anhaftet“*⁴⁸ wäre es ein Fehler, den Film „Sen to Chihiro no kamikakushi“ - im übertragenen Sinn „Sen und Chihiros Verschwinden durch die Kami“ - mit „Chihiros Reise ins Zauberland“ zu übersetzen, da dies wiederum einen kindlichen Aspekt suggeriert. Treffender dafür ist der englische Titel „Spirited away“, da der Terminus kamikakushi *“literally refers to the situation of a person who is missing from the ordinary world as a result of having strayed into the world of the spirits.“*⁴⁹

⁴⁷ Piaia, Sergio: Money can't buy creativity. Japanischer Autorenzeichentrickfilm am Beispiel von Hayao Miyazaki. Wien: Univ.-Dipl., 2007, S. 7.

⁴⁸ Bichler, Michelle : Anime sind anders. Produktanalytischer Vergleich amerikanischer und japanischer Zeichentrickserien. Marburg: Tectum-Verl., 2004, S. 61.

⁴⁹ Cavallaro, Dani: The animé art of Hayao Miyazaki. Jefferson, NC: McFarland, 2006, S. 135.

Die Reise ist zwar ein wichtiger Faktor, der sich durch den gesamten Film zieht, und sowohl durch den Umzug zu Beginn, als auch den immer wiederkehrenden Zug repräsentiert wird, aber es ist keine freiwillige Reise in ein Zauberland mit beispielsweise Elfen, Feen oder Kobolden, sondern eine unfreiwillige in eine göttliche Welt. Der Begriff „kamikakushi“ bezieht sich auf einen japanischen Volksglauben, der in diesem Zusammenhang im Kapitel über Märchen noch näher erläutert werden wird.

Inspiriert wurde der Film durch die 10-jährige Tochter eines Freundes, die von Hayao Miyazaki zusammen mit ihrem Vater jeden Sommer in seine Berghütte in Shinshu eingeladen wurde. Jedoch differenzieren sich hier die Quellen, da manche nur von der einen Tochter und manche von einem Mädchen und ihren Freunden sprechen, die in der einen Version apathisch und in der anderen Version heiter und lebhaft sind, wodurch Miyazaki sich die Frage gestellt haben soll, ob ein Mädchen, das so heiter und lebhaft ist, in heutiger Zeit immer lebhaft bleiben kann? Des Weiteren soll er über die Interessen, Träume und Wünsche dieses/r 10-jährigen Mädchen/s nachzudenken, sowie Shôjo-Mangas“, eigens für Mädchen kreierte Mangas, zu lesen begonnen haben, wobei ihm der Fokus auf die extreme Romantik missfallen haben soll. Sicher ist nur, dass dieser Aspekt der Apathie von jungen Mädchen in der modernen Gesellschaft zum Hauptmotiv des Films avancierte.

6.1 Apathie als zentrales Motiv

„Kinder konsumieren pausenlos überflüssige Produkte, die sie ihrer Wurzeln berauben. Jedes Land hat seine eigenen Traditionen und es ist wichtig, sie zu pflegen und weiterzugeben. Beschränkungen und Grenzen schwinden dahin. Paradoxerweise verachten wir Menschen, die nirgends hingehören. Ich glaube, dass Menschen, die den Kontakt zu ihrem Erbe verloren haben, verschwinden werden. Das möchte ich zehnjährigen Mädchen vermitteln. Ich will sie ermutigen und ihnen sagen, dass sie Erfolg haben können wie Chihiro. Ich glaube, das ist mir gelungen. Ich hoffe, Chihiros Reise ins Zauberland wird nicht als Initiations-Reise verstanden. Diese Masche wird oft in Filmen eingesetzt als Entschuldigung für billige Liebesgeschichten. Diese lächerliche Idee wollte ich in Chihiros Reise ins Zauberland entlarven. Am Ende des Films hat Chihiro lediglich gelernt, auf sich selbst zu vertrauen.“⁵⁰

Zu Beginn des Films liegt Chihiro lethargisch auf der Rückbank eines Audis, umgeben von zahlreichen Konsumgütern, wie einer Adidas-Tasche oder einem Kinokuniya-

⁵⁰ Twele, Holger:

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0306/sprache_ist_ein_wert_an_sich/, 2003.

Sackerl⁵¹. Der Film, dessen Hauptdarstellerin ein 10-jähriges Mädchen ist, wurde für 10-Jährige und „*for the people who used to be 10-years old, and the people who are going to be 10-years old*“⁵² geschaffen und ermöglicht gleich in der ersten Einstellung eine Identifikation mit der 10-jährigen Hauptfigur, indem er den Blumenstrauß aus der Sicht des Mädchens präsentiert.

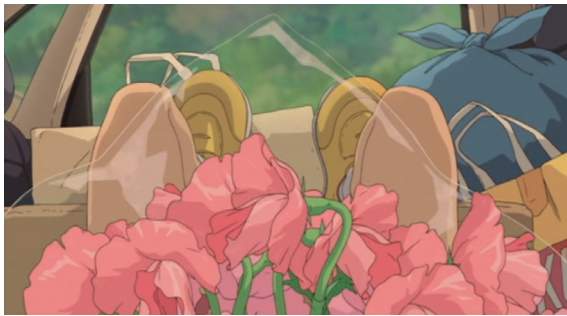


Abb. 39: Subjektive Kamera



Abb. 40: Lethargische Chihiro

Die hängenden Augenlider, die trägen Bewegungen, das Herausstrecken der Zunge als sie an der neuen Schule vorbeifährt stehen in extremen Gegensatz zu dem Entdeckergeist von Mei und Satsuki aus „Mein Nachbar Totoro“, die ebenfalls von der Stadt aufs Land umziehen mussten. Der Verlust der Wurzeln zeigt sich, als die Familie an einem verwitterten, an einen Baum angelehnten torii und an scheinbar dahingeworfenen Shintô-Schreinen vorbeifährt, bei denen Chihiro fragt: „What are those little houses?“, woraufhin sie eine leicht desinteressierte, ein wenig genervte Erklärung ihrer Mutter erhält, dass es sich dabei um Häuser für die kami, die Shintō-Götter handle.

Des Weiteren erschreckt sie bei dem Anblick des dôso-jin⁵³, will den Tunnel nicht betreten und klammert sich an ihre Mutter, als die Eltern ohne sie losgehen wollen.

Die misslungene Erziehung zeigt sich auch bei den Umgangsformen, die Chihiro nicht beherrscht. Nachdem Haku Chihiro gerettet hat, betritt er das Badehaus, indem er selbstverständlich die Schuhe auszieht, die dann von einem Bediensteten aufgesammelt werden. Chihiro hingegen muss erst dazu aufgefordert werden, die Schuhe abzulegen

⁵¹ Kinokuniya bezeichnet eine japanische Bücherkette.

⁵² Dieses Statement ist äußerst sinnträchtig, darin, Miyazakis Einstellung bezüglich der Welt von Kindern und Erwachsenen kurz und prägnant als durchgehend inkompatibel aber auch durchwegs komplementäre Gebiete zusammenzufassen. In der Tat könnten „the people who are going to be 10-years old“ Kinder sein, die das Alter von 10 Jahren noch nicht erreicht haben, aber auch Erwachsene, die gewillt sind, sich imaginativ noch einmal in ihre Kindheit zu versetzen und den Film sie dorthin leiten zu lassen. Vgl. Cavallaro, Dani: The animé art of Hayao Miyazaki. Jefferson, NC: McFarland, 2006, S. 134-135.

⁵³ Der dôso-jin ist der Schutzpatron der Wanderer, dessen Statue oft als Wegweiser diente.

und sich bei Herrn Kama-jī für seine Hilfe zu bedanken. Als sie sich umdreht, um ihren Dank auszusprechen, stößt sie sich den Kopf und nimmt dadurch erst die korrekte Haltung ein.

Des Weiteren klopft sie bei Yubāba nicht an, grüßt nicht, stellt sich nicht vor, starrt einen Gast des Badehauses, also Fremde, an und hat somit noch zahlreiche grundlegende Verhaltensweisen zu lernen, die sie sich jedoch im Laufe der Zeit durch Aufforderung anderer aneignet. Vor allem durch Kama-jī, Rin und Haku lernt sie diese Umgangsformen und ihre Wurzeln kennen und lernt dabei auch auf sich selbst zu vertrauen.

Zu Beginn ist Chihiro, wie bereits erwähnt, ein wohlbehütetes Mädchen, das sich an den Arm der Mutter klammert und das sich, auf sich allein gestellt, aus Angst versteckt und weint, obwohl sie in Gefahr läuft, sich aufzulösen.⁵⁴ Um zu überleben, muss sie etwas aus der göttlichen Welt essen, das ihr von Haku überbracht wird und das sie nicht in ein Schwein verwandelt, wodurch sie sich metaphorisch mit ihren Wurzeln wieder verbindet und folglich nicht verschwindet.

Ihre drei Bekanntschaften – Kama-jī, Rin und Haku - zeigen Chihiro den richtigen Weg, den sie jedoch selbst beschreiten muss und loben sie, selbst als sie Fehler macht, wie in jener Szene, als Chihiro auf der Brücke einatmet: „*I'm sorry, I took a breath. – No, Chihiro, you did very well.*“⁵⁵ Dies hilft ihr, für die Zukunft aus ihren Fehlern zu lernen und stärkt ihr Selbstvertrauen. Natürlich lernt Chihiro nicht nur durch ihre hilfreichen Bekanntschaften dazu, sondern auch durch die sich konträr verhaltenden Figuren, die Konflikte verursachen, die es zu meistern gilt.

Myazakis Andeutung, dass es sich bei diesem Abenteuer um keine Initiationsreise - im Sinne eines Übergangs vom Kindesalter ins Erwachsenenstadium - handelt, wird vor allem durch die sich zu Beginn und am Ende wiederholenden Worte und Handlungen in dem Tunnel visualisiert. Chihiro kehrt äußerlich zu ihren alten Verhaltensmustern zurück, da sie sich nicht an die Geschehnisse in Aburaya erinnern kann, innerlich hat sie jedoch eine Entwicklung vollzogen und ist selbstbewusster, toleranter und hilfsbereiter geworden.⁵⁶ Dies äußert sich vor allem durch einen zusätzlichen Satz in der englischen

⁵⁴ Vgl. Zitat „*Ich glaube, dass Menschen, die den Kontakt zu ihrem Erbe verloren haben, verschwinden werden.*“ Twele, Holger: http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0306/sprache_ist_ein_wert_an_sich/, 2003.

⁵⁵ Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:19:30.

⁵⁶ Dies erinnert an den Rat, den Zeniba Chihiro erteilt: „*Nothing that happens, is ever forgotten, even if you can't remember it.*“, Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 01:50:57.

Version des Films, der in den anderen Sprachen nicht existiert, in dem Chihiro meint, dass sie nun mit der Schule und der neuen Umgebung umgehen könne.⁵⁷ Dieser Aspekt der Entwicklung wird in den späteren Kapiteln, die sich mit dem Einfluss von Märchen auseinandersetzen, noch näher untersucht werden.

6.2 Bou als Ergebnis einer wohlbehüteten Umgebung

Als Grund für die im Film vorherrschende Apathie betrachtet Miyazaki unter anderem – neben der Konsumgesellschaft und dem Verlust von Werten, Traditionen, Kultur und Religion – den Wunsch der Eltern, ihre Kinder vor Gefahr zu schützen. Das Riesenbaby Bou repräsentiert das Ergebnis eben jener übertrieben wohlbehüteten Umgebung.

Yubāba lässt ihr Kind nicht auf eigenen Beinen stehen – sie weiß nicht einmal, dass Bou bereits stehen kann: „*Baby, you’re standing all by yourself?*“⁵⁸ und verbietet ihrem „Baby“, dass es sein Zimmer voller Spielzeug und Kissen nicht verlassen darf, da in der Außenwelt zahlreiche Bakterien lauern, die ihr Baby erkranken lassen würden. Des Weiteren werden dem Baby Bou keine Grenzen gesetzt und Yubāba eilt sofort herbei, sobald ihr Baby zu weinen beginnt.

Bou, ebenso wie Chihiro, entwickelt sich erst durch eine neue Bekanntschaft, die ihn anders behandelt als die Eltern, sowie durch einen selbständigen Ausflug ohne elterliche Begleitung in eine „andere (Außen)welt“ weiter und beginnt an den neuen Erkenntnissen zu wachsen und zu reifen. Gegen Ende des Films versucht Bou seine Mutter Yubāba bereits mit rationaleren Argumenten davon zu überzeugen, Chihiro ziehen zu lassen.

6.3 Kaonashi als Repräsentant der Konsumgesellschaft Japan

Die zweite Basis für Apathie bildet, nach Miyazaki, die Konsumgesellschaft. Gleich zu Beginn des Films ist Chihiro, wie bereits erwähnt, von zahlreichen Konsumgütern umgeben, ihre Eltern bedienen sich an dem Buffet, das für die Götter vorbereitet wurde, in der Annahme, dass Geld alles regeln würde: „*Oh, don’t worry. We can pay them when they get back. [...] Don’t worry, you’ve got Daddy here. I’ve got credit cards and cash.*“⁵⁹ Des Weiteren repräsentiert Kaonashi das heutige Japan, das ohne Wurzeln, ohne Heim, kein anderes Verhalten als Maßlosigkeit kennt und das sich somit zur

⁵⁷ Der Begriff „Initiationsritus“ kann jedoch sehr wohl im Sinne einer geistigen Entwicklung und einer Beschäftigung mit der eigenen Kultur und den eigenen Traditionen verstanden und angewandt werden, wie es die Ausführungen im Kapitel über den Übergangsritus demonstrieren.

⁵⁸ Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 01:56:38.

⁵⁹ Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:09:46.

Konsumgesellschaft Japan entwickelt. Zu Beginn ist Kaonashi stets allein, als er sich auf der Brücke oder im Garten außerhalb des Badehauses befindet. Erst im Badehaus, das die Berufswelt repräsentiert,⁶⁰ beginnt Kaonashi soziale Kontakte zu knüpfen, verändert sich aber durch dieses Berufsleben, da sich in diesem Bereich alles um Gold und Gier dreht, was seinen Körper und Charakter verändert. Kaonashi nimmt riesige Mengen an Nahrung zu sich und bietet Gold an, verschlingt aber jene, die es annehmen, da Menschen die kapitalistisch denken und handeln, vom Kapitalismus absorbiert werden. „*Die Welt heute ist mehrdeutig, sie dringt auf uns ein und will alles und jeden konsumieren und vereinnahmen.*“⁶¹ Diese Vereinnahmung führt auch zu dem von Miyazaki kritisierten Verlust von Traditionen, der sich in dem Film unter anderem dadurch äußert, dass die Badehausangestellten für Kaonashi ihre Gewohnheiten ändern und in jener Zeit, in der sie schlafen sollten, arbeiten, um an das Gold von Kaonashi heranzukommen.

Aus diesem Grund ist Chihiro so interessant für Kaonashi, da sie als einzige das Überangebot an Plaketten und Gold ablehnt. Chihiro erkennt, dass in der Berufswelt kein Platz für Kaonashi ist und sie verabreicht ihm den letzten Teil des Kräuterkloßes, mit dem sie eigentlich ihre Eltern erlösen wollte, um Kaonashis Ursprungsform wiederherzustellen. Mit ihrer Hilfe nimmt er somit wieder seine alte Form an, indem er alles ausspeit, was er verschlungen hat und erhält ein neues Zuhause bei Zeniba, Yubābas Zwillingschwester, die die Häuslichkeit repräsentiert. So transformiert sich Kaonashi von der Konsumgesellschaft Japan zu einem traditionell Japan, indem er seine Wurzeln in einem neuen Heim verankert, so wie Chihiro zu ihren Wurzeln zurückfindet. Zusammengefasst symbolisiert Kaonashi somit Kritik am gesellschaftlichen Wandel im Nachkriegs-Japan und den Verlust traditioneller Werte, die heutzutage vor allem im Berufsleben keine Bedeutung mehr erlangen und denen möglicherweise nur noch im Privatleben Beachtung geschenkt wird.

⁶⁰ Das Badehaus steht für ein Unternehmen mit Yubāba als Leiterin. Im Keller werden Unmengen an Produkten gelagert, Yubāba ist umgeben von Schätzen und jeder der Angestellten, mit Ausnahme von Chihiro, ist gierig nach Gold. Des Weiteren wird jeder verwandelt – also gefeuert – der für die Gesellschaft nicht nützlich erscheint und Chihiro und Haku, die beide um Arbeit ansuchen, müssen einen Vertrag mit ihrem Namen unterzeichnen, durch den sie jedoch ihre Identität verlieren. In dieser Welt muss Chihiro ihren Beitrag leisten und arbeiten, um als nützliches Mitglied der Gesellschaft anerkannt und nicht verzaubert oder verspeist zu werden.

⁶¹ Stöhr, Michaela; Kasper, Frank: http://www.tu-dresden.de/erzwiae/mp/studium/studarbeiten/seminararbeiten/film03_animation/chihiro-stoehr_kasper_04.pdf, 2004, S. 11.

6.4 Sen als Ausdruck des Identitätsverlusts

Obwohl in Japan die Wahl eines Namens bei der Geburt natürlich individuell ist, so

„ist die Namengebung immer ein sozialer Akt von großer symbolischer Bedeutung gewesen. Traditionell galten Namen als bedeutungsvolle Merkmale ihrer Träger und waren daher von Tabus umgeben. Jemandes Namen zu kennen bedeutete, Macht über ihn zu haben. Ein Edikt aus dem Jahr 774 u.Z. verbietet die Verwendung derzeitiger und früherer Kaisernamen. Selbst Namen, die phonetisch denen von Kaisern oder Gottheiten ähnelten, waren verboten. [...] In vielen Zusammenhängen herrscht noch heute eine Abneigung gegen die Verwendung von Namen, man bevorzugt für die Anrede Titel und Verwandtschaftsbezeichnungen.“⁶²

Dieser Glaube an den Verlust der eigenen Identität und die Gefügigkeit durch die Bekanntgabe seines eigenen Namens, ist eine universalte Vorstellung, die sich in zahlreichen Kulturkreisen wiederfindet. Ausdruck dieses Glaubens spiegelt sich zumeist in den Märchen der jeweiligen sozialen Gemeinschaft:

“A good example of this can be found in the European folktale Rapunzell, and a counter example is present in the Japanese story Daiku to Oniroku (Carpenter and Oniroku). In this tale, a carpenter has to build a bridge over a fast river and is worried as to how to go about its construction. A demon then appears from the river offering the carpenter a deal: He will build the bridge for him in exchange for the carpenter's eyes. The carpenter agrees and the bridge is magically completed. Having fulfilled his side of the bargain, the demon intends to collect his prize, but the carpenter runs away from him. While running in the mountains, the carpenter hears a song that identifies the demon's name as Oniroku. On the following day the demon demands his eyes again unless, he says, the carpenter spots the demon's name. No sooner shouts the carpenter, "Oniroku," and the demon disappears.”⁶³

Auch in dem Film „Chihiros Reise ins Zauberland“ muss Chihiro einen Vertrag mit ihrem Namen unterzeichnen, von dem drei der vier Schriftzeichen – zwei Zeichen für den Nachnamen und zwei für den Vornamen - entfernt werden. Das verbleibende

⁶² Coulmas, Florian: Die Kultur Japans. Tradition und Moderne. München: Beck, 2003, S. 35.

⁶³ Reider, Noriko T.; http://www.corneredangel.com/amwess/papers/spirited_away.pdf, 2005.

Zeichen, das für „Chi“, die drei Anfangsbuchstaben von Chihiros Namen, steht, kann auch mit Sen übersetzt werden und Chihiro wird somit nur mit einem Teil ihres Namens angesprochen, ebenso wie Haku, dessen eigentlicher Name Nigihayami-Kohakunushi lautet. Erst durch die Erinnerung an ihre wahren Namen, können die beiden die göttliche Welt verlassen.

Des Weiteren steht das Siegel, das Yubāba von Zeniba im Laufe des Films stiehlt, als Symbol für ihre Identität. Laut BFI Film Classics, handelt es sich bei diesem Siegel um einen sogenannten Unterschriften Stempel, genannt hanko, der Teil des täglichen Lebens ist. Das Siegel trägt somit den Namen von Zeniba, was impliziert, dass Yubāba die Identität ihrer Schwester stehlen wollte, um Macht über sie zu erlangen.⁶⁴

„Ich wollte in unserer kommerziellen Kultur eine Idee der Kommunikation vermitteln. Sprache ist Kraft. [...] Heute ist Sprache herabgesetzt und wird als gegeben hingenommen. Proklamationen haben keinen Wert mehr. Wir verhandeln das Gewicht der Wörter. Das ist ernst zu nehmen. Keine Erklärung wird vergebens gemacht. In Chihiros Reise ins Zauberland ist das Wegnehmen des Namens einer Person gleichbedeutend mit der Herrschaft über sie. [...] Mit diesem Film will ich zeigen, dass Sprache ein Wert an sich ist, der Energie in sich trägt.“⁶⁵

6.5 Apathie als Konsequenz des Verlusts von Tradition, Kultur und Religion

Hayao Miyazaki kritisiert als weitere Ursache für Chihiros Lethargie den Verlust von Traditionen, Kultur und Religion – Werte, die an die heutige, moderne Jugend nicht mehr weitervermittelt werden. Diese Werte, mit denen Chihiro im Laufe des Films in Kontakt tritt, sollen somit indirekt auch den jungen Zuschauern von Miyazakis Film übermittelt werden.

Viele der Arbeiten, die sich mit “Chihiros Reise ins Zauberland” befassen, interpretieren die Geschichte jedoch im Sinne ihres eigenen Kulturkreises. Natürlich werden die wichtigsten Aspekte der japanischen Kultur und Religion erwähnt und die Vielfalt der japanischen, traditionellen Elemente betont, doch kaum jemand greift diese Elemente auf, um eine tiefgreifende Interpretation zu tätigen.

Miyazaki betont zwar selbst, dass er eine universellere Sprache verwendet:

⁶⁴ Vgl. Osmond, Andrew: BFI Film Classics. Spirited Away. China: Palgrave Macmillan, 2008, S.95.

⁶⁵ Twele, Holger:

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0306/sprache_ist_ein_wert_an_sich/, 2003.

„[...] while older Japanese viewers found the film's settings nostalgic, they would 'be new and unique' to the film's target audience of children, and thus, 'Foreign audiences may feel what Japanese children might have felt.'”,⁶⁶

dennoch darf eine Interpretation nicht *nur* anhand der universellen Sprache erfolgen, da der Zweck des Films unter anderem in der Vermittlung der japanischen Traditionen liegt.

In Bezug auf eine spätere Definition des Films als Märchen, ist eine Auseinandersetzung mit der japanischen Kultur ebenfalls unumgänglich, da Märchen die Welt nicht darstellen wie sie ist, sondern wie sie sein sollte, wodurch sie Kritik an den sozialen Zuständen der Gesellschaft üben. Miyazaki verurteilt somit die apathische, konsumorientierte Gesellschaft und versucht alte Werte und Traditionen wieder aufleben zu lassen, die dementsprechend näher analysiert werden müssen

⁶⁶ Osmond, Andrew: BFI Film Classics. Spirited Away. China: Palgrave Macmillan, 2008, S. 13.

7. Sen to Chihiro no kamikakushi – eine östliche Interpretation

7.1 Religionen Japans

In Japan existieren unter anderem zwei Hauptreligionen: Buddhismus und Shintō, wobei die meisten Japaner beiden Religionen angehören. Buddhismus und Shintō dürfen jedoch nicht als zwei gegensätzliche Konfessionen angesehen werden, da sie sich gegenseitig ergänzen und gemeinsam ein religiöses System bilden. Ein Beispiel wäre der Totenkult, der fest in buddhistischer Hand ist, während sich die kami, die Shintō-Götter, um Anliegen des diesseitigen Lebens kümmern.

Die religiöse Landschaft wird des Weiteren von chinesischen Religionen, wie Konfuzianismus und Daoismus, dem Christentum, Anfang des 19. Jahrhunderts neu entstandenen Religionen, zu kleinen Teilen auch vom Islam und regional entstandenen Religionen, wie z.B. der Religion der im Norden angesiedelten Ainu oder der Einwohner der südlichen Insel Okinawa, geprägt.⁶⁷

7.1.1 Grundprinzipien des Buddhismus

Das Kernmotiv des Buddhismus ist das Leid aller lebenden Wesen, das nur durch die Erleuchtung ausgelöscht werden kann. Konträr zur Erleuchtung befindet sich die Unwissenheit, die durch das gesamte normale Alltagsbewusstsein repräsentiert wird.

Diese Grundannahme der Erleuchtung wird unter dem Konzept der Vier Edlen Wahrheiten verbreitet. Ein Auszug aus der Erklärung Buddhas:

„Was nun ist das Leiden? Geburt ist Leiden, Alter ist Leiden, Krankheit ist Leiden, Tod ist Leiden, mit Unliebem vereint sein ist Leiden, von Liebem getrennt sein ist Leiden, nicht erlangen, was man begehrt und erstrebt, auch das ist Leiden, kurz die fünf Gruppen des Ergreifens sind Leiden. Das heißt Leiden.

Was ist die Entstehung des Leidens? Es ist der Durst, der zur Wiedergeburt führt, der von Wohlgefallen und Begierde begleitet da und dort Gefallen findet. Das heißt die Entstehung des Leidens.

Was ist die Aufhebung des Leidens? Es ist die restlose Ablehnung und Aufhebung dieses Durstes, der zur Wiedergeburt führt, der von Wohlgefallen und Begierde begleitet da

⁶⁷ Vgl. Scheid, Bernhard: http://www.univie.ac.at/rel_jap/an/Grundbegriffe:Einleitung, Jänner 2011.

und dort Gefallen findet, sein Aufgeben und seine Unterdrückung. Das heißt die Aufhebung des Leidens.

Und was ist der zur Aufhebung des Leidens führende Weg? Es ist der edle achtgliedrige Pfad, nämlich rechte Ansicht, rechtes Denken, rechtes Reden, rechtes Handeln, rechtes Leben, rechtes Streben, rechte Wachsamkeit und rechte Sammlung. Das heißt der zur Aufhebung des Leidens führende Weg. Das ihr Mönche sind die vier edlen Wahrheiten.“

68

In gewisser Weise erfährt Chihiro eine derartige Erleuchtung, da sie aus der bewussten Alltagsrealität in eine andere Welt gelangt, in der sie in Kontakt mit ihren Göttern tritt, wodurch sie ihr Wissen, sowie ihre Persönlichkeit erweitert. Durch ihre Tugenden, die Chihiro von den anderen Badehausangestellten unterscheidet, erhält sie Mut für ihren weiteren Lebensweg und ihre Apathie, ihr Leid durch die Trennung von ihren Freunden und ihren Eltern, wird von ihr genommen. Sie kehrt zwar wieder in ihre Alltagswelt zurück, doch hat sie einen Einblick in diese Tugenden erhalten und wurde somit, ebenso wie der Zuschauer mit den buddhistischen Werten konfrontiert. Diese Vermittlung der religiösen und kulturellen Werte ist, wie bereits erwähnt, eines der Hauptziele des Films.

Eine weitere Lehre des Buddhismus ist die der Vergänglichkeit alles Irdischen. Unter anderem aus diesem Grund verurteilt der Film das Festhalten an irdischen, materiellen Dingen. So wird die Gier der Eltern nach Nahrung und die Gier der Badehausangestellten nach Gold verurteilt, indem die Eltern verwandelt werden und das Gold sich in ein Häufchen Erde transformiert. Im Buddhismus existiert die Vorstellung von zwei Ebenen der Realität: „*einer sichtbaren, aber eben letztlich illusorischen, und einer absoluten, die sich hinter der sichtbaren Welt verbirgt.*“⁶⁹ Personen, die sich diesen materialistischen Werten verschreiben, sind in einem Kreislauf des Leids gefangen und können nicht eine andere Ebene erreichen.

Aus diesem Grund prangerte der Buddhismus in früherer Zeit auch die Zuneigung der Eltern zu ihren Kindern an, da diese aus Angst um ihre Kinder am weltlichen Leben festhalten würden. Der Buddhismus brauchte natürlich asketisch Mönche, die bereit waren, sich von ihren Familien loszulösen. Auch Chihiro hat sich erst durch das

⁶⁸ Scheid, Bernhard:

https://www.univie.ac.at/rel_jap/an/Grundbegriffe:Buddhismus_Lehre/Vier_Wahrheiten, Jänner 2011.

⁶⁹ Scheid, Bernhard: https://www.univie.ac.at/rel_jap/an/Grundbegriffe:Buddhismus_Lehre, Jänner 2011.

Loslösen von ihren Eltern entwickelt und Tugenden angenommen, die sie bei ihren Eltern nicht erlernt hätte.

Eben aus diesem Grund ist der Frau die Erlösung im Buddhismus verwehrt, da ihr die Aufgabe der Mutterrolle zugewiesen wird. Eine Abwendung von materialistischen Dingen kann erst in der nachelterlichen Phase erfolgen, in der Frauen zudem als körperlich hässlich abgebildet werden, um ihnen den Verfall des Lebens bewusst zu machen und aus Angst der Mönche vor der weiblichen Sexualität. Dennoch könnten *„Frauen wegen ihrer Unreinheit erst über die Umgestaltung zum Mann aus dem Kreislauf der Wiedergeburten erlöst werden.“*⁷⁰ Einer alten Frau werden zudem Geiz und Gier als besondere Eigenschaften zugeschrieben, wodurch ihr wiederum die Erlösung verweigert wird. Diese Thematik der hässlichen alten Frau, die sich durch Geiz und Gier definiert, findet sich in einem späteren Kapitel über die Darstellung der alten Frau in der Edo-Zeit, mit Yubāba als ihre Repräsentantin, wieder.

7.1.2 Shintōismus

Shintōismus oder auch kami-Glaube wird häufig als die Urreligion Japans bezeichnet, obwohl sich diese Religion von ihren Ursprüngen bis heute, aufgrund des Einflusses von Buddhismus, anderen Religionen und auch dem Staat, deutlich gewandelt hat. Durch diese Entwicklung entstand eine Verschmelzung oder auch eine Arbeitsteilung von Buddhismus und Shintoismus, wodurch die meisten Japaner sich beiden Religionen zugehörig fühlen. Einige wenige Elemente, die ich im folgenden Kapitel in Bezug auf den Film näher erläutern möchte, werden als religiöse Merkmale shintōistischer Herkunft bezeichnet.⁷¹

7.2 Darstellung religiöser Elemente in *Sen to Chihiros no Kamikakushi*

„In Japan hat Religion mehr kulturellen Charakter, als dass sie notwendigerweise Gläubige und Gefolgsleute anziehen muss. Religion, sei es nun Buddhismus oder Schintoismus, ist in diesem Land allgegenwärtig, aber nicht zwingend, nicht überwältigend. Religiöse Symbole finden sich überall. So setze ich sie auch in meinen

⁷⁰ Formanek, Susanne: Die "böse Alte" in der japanischen Populärkultur der Edo-Zeit. Wien: Verl. d. Österr. Akad. d. Wiss., 2005, S. 166.

⁷¹ Vgl. Scheid, Bernhard: http://www.univie.ac.at/rel_jap/an/Grundbegriffe:Shinto, Jänner 2011.

Filmen ein. Sie sind auf dem Set verstreut, treten aber nie in den Vordergrund. Sie sind Zeugnis von Tradition und Lebensalltag.“⁷²

7.2.1 Torii

Zu Beginn des Waldweges, der nach Aburaya führt, steht ein großer Baum, an den ein verwittertes torii angelehnt ist. Darunter befinden sich scheinbar dahin geworfene Shintō-Schreine, die größtenteils bereits von Moos überzogen sind.



Abb. 41: torii

Torii sind einfache, torförmige Holzkonstruktionen⁷³, die sowohl als Kennzeichnung eines Shintō-Schreins dienen, als auch ein Symbol für die japanische Kultur im Allgemeinen darstellen. Dementsprechend ist das torii in dem Film sehr gut in Szene gesetzt, um einen Verfall der japanischen Kultur und die in Vergessenheit geratenen Werte zu demonstrieren. Unterstützt wird dieser Verlust durch Chihiros Unwissenheit, die sich nach diesen ihr unbekannten Gegenständen erkundigt.

Des Weiteren ist die Übersetzung des Wortes torii interessant, die zum einen sinngemäß „Durchquere und tritt ein“ und zum anderen „Vogelsitz“ lautet.⁷⁴ Das torii kennzeichnet den Weg nach Aburaya, einem Land, in dem das Badehaus als Zentrum fungiert, dessen Herrin Yubāba sich in einen Vogel verwandeln kann.

Sinn und Zweck eines toriis ist es, vor allem eine symbolische Grenze zwischen Sakralem und Weltlichem zu ziehen. Eben aus diesem Grund befinden sich zumeist ein oder mehrere torii auf dem Weg, der zu einem Shintō-Schrein führt oder ein wichtiges Schreingebäude wird durch ein derartiges Holzgebilde gekennzeichnet. Bereits im japanischen Altertum, vor der Einführung des Buddhismus, markierten torii die Kultstätten der einheimischen kami, der Shintō-Götter. Ob sie aus diesem Grund jedoch

⁷² Twele, Holger:

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0306/sprache_ist_ein_wert_an_sich/, 2003.

⁷³ Die Grundbauweise von torii ist einheitlich, auch wenn zahlreiche Varianten und Hybridformen existieren. Im Grunde besteht ein typisches torii aus zwei starken Stützpfeilern, einem großen oberen Querbalken, der von den Stützpfeilern getragen wird und einem dünneren Querbalken, der beide Stützpfeiler durchbohrt. In diesem Fall handelt es sich vermutlich um ein myōjin-torii, das auch die verbreitetste Form des torii darstellt. Besondere Kennzeichen eines myōjin-torii ist der obere Querbalken, dessen äußere Enden ein wenig nach oben geneigt sind, die sich nach oben verengenden Stützpfeiler, sowie eine mittig angebrachte Verbindung des oberen und unteren Querbalkens.

⁷⁴ Vgl. Havens, Norman: Encyclopedia of Shinto. Volume Two Jinja. Tokyo, Insitute for Japanese Culture and Classics, Kokugakuin University, 2004, S.24.

als Unterscheidung zwischen shinōistischen und buddhistischen Kultstätten fungieren können, ist unklar, da torii in einigen Fällen auch vom Buddhismus in Anspruch genommen werden – als Kennzeichnung buddhistischer Tempel oder Grabanlagen bedeutender Familien aus der Edo-Zeit.⁷⁵

7.2.2 Kami

Als kami werden die shintōistischen Spirits oder Gottheiten bezeichnet, deren Zahl auf rund acht Millionen geschätzt wird. Kami werden zwar auch in buddhistischen Tempeln zusammen mit Buddhas verehrt, doch gibt es für jede einzelne Gottheit ein eigenes Ritual, sowie einen eigenen Priester. Diese Tatsache und das Faktum, dass der Begriff kami bereits in vorbuddhistischer Zeit existierte, sind Hinweise darauf, dass die kami einer rein shintōistischen Vorstellung entspringen und sie sich einer vollkommenen Verschmelzung mit dem Buddhismus entzogen haben.⁷⁶

Zwar bedeutet das Wort kami „above“, bezieht sich also auf Wesen über einem, doch wird eine derartige Auffassung des Begriffs als Gott von vielen, vor allem aber Motoori Norinaga, als falsch bezeichnet, da die Definition sich nur auf die Etymologie bezieht.⁷⁷

“In general, kami refers first to the manifold kami of heaven and earth, we see in the ancient classics, and to the spirits (mitama) in shrines consecrated to the same. And it further refers to all other awe – inspiring things – people of course, but also birds, beasts, grass and trees, even the ocean and mountains – which possess superlative power not normally found in this world. “Superlative” here means not only superlative in nobility, goodness, or virility, since things which are evil and weird as well, if they inspire unusual awe, are also called kami.”⁷⁸

In diesem Sinne werden alle Gegenstände und Menschen, die in irgendeiner Art und Weise besonders sind, wie Berge, Bäume oder Flüsse, - wobei es gleichgültig ist, ob diese außergewöhnlich im positiven oder negativen Sinn sind - als kami bezeichnet und verehrt. Aus diesem Grund werden riesenhafte, beeindruckende Bäume, oft mit einem Götter-Seil, genannt shimenawa, oder einem torii gekennzeichnet, so wie auch in „Mein Nachbar Totoro“ und „Chihiros Reise ins Zauberland“. Aufgrund dieser

⁷⁵ Vgl. Scheid, Bernhard: http://www.univie.ac.at/rel_jap/an/Torii, Jänner 2011.

⁷⁶ Vgl. Scheid, Bernhard http://www.univie.ac.at/rel_jap/an/Grundbegriffe:Shinto, Jänner 2011.

⁷⁷ Vgl. Havens, Norman: An Encyclopedia of Shinto (Shintō Jiten). Volume One: Kami. Tokyo: Institute for Japanese Culture and Classics, Kokugakuin University, 2001, S.1.

⁷⁸ Ebd., S.1.

unbestimmten Definition von kami, können selbst ausländische Götter, gleich ob sie einem mono- oder polytheistischen Glauben entstammen, in diese polytheistische Vorstellung integriert werden.⁷⁹

Die namentlich bekannten Shintō-Götter entstammen vor allem der japanischen Mythologie, die im weiteren Verlauf der Arbeit noch näher untersucht wird. Einigen dieser Götter wurden zur Verehrung Shintō-Schreine errichtet, wie z.B. für Amaterasu, die Sonnengöttin und Tochter von Izanagi, dem Bruder und Ehemann von Izanami, der weiblichen Schöpferin Japans.

In Zusammenhang mit den kami steht auch der Begriff „kamikakushi“ aus dem Titel „Sen to Chihiro no kamikakushi“. Nach Picken Stuart bedeutet kamikakushi:

“being hidden by a kami,” kami-kakushi refers to the sudden and inexplicable disappearance of someone from his or her home, attributed normally to the work of a Tengu, a mountain spirit capable of taking many forms, or foxes. Frequently, sick children disappeared in this way, and the child was expected to return after visiting the reikai, the world of the spirits. As with belief in kitsunetsuki (fox-possession), this conviction still belongs to the folklore of rural communities, and still survives in some forms.”⁸⁰

Hierbei ist auch die Definition von den Tengu interessant, die auch mit Yama-no-kami, einer Schutzgottheit der Berge und Wälder gleichgesetzt wird:

“Complex figure of Japanese folk culture, a type of mountain spirit, usually depicted with a long nose, wings, a human body, glittering eyes, and often carrying a feather fan. He is considered often as transformation of Yama-no-kami, guardian of mountains and trees. In literature, he is often depicted as hostile to Buddhism and Buddhist priests, and as an abductor of children, because of his ability to transform himself into many forms.”⁸¹

Diese Aspekte der langen Nase, der Flügel, der Transformation in eine Schutzgottheit der Berge und Bäume finden sich in der Figur von Yubāba wieder, Chihiro in ihrer Welt

⁷⁹ Vgl. Scheid, Bernhard: http://www.univie.ac.at/rel_jap/an/Grundbegriffe:Shinto, Jänner 2011.

⁸⁰ Picken, Stuart D. B.: Historical dictionary of Shinto. Lanham: Scarecrow Press, 2002, S.107.

⁸¹ Ebd., S. 221.

gefangen hält, die sich in einen Vogel verwandeln kann und die oft mit der Yamauba, einer japanischen Hexe der Berge und Wälder gleichgesetzt wird.

Kami sind nicht erkennbar, solange sie sich in einem Art körperlosen Zustand befinden, müssen sich somit manifestieren, um in einer konkreten Gestalt bewusst wahrgenommen werden zu können. Um die Anwesenheit der kami zu spüren, bedarf es jedoch nach Boyd zudem eines reinen Herzens, sowie eines wachen Verstandes:

“However, to experience the kami presence of any one of these aspects of nature requires an aesthetically pure and cheerful heart/mind (kokoro), an emotional, mental and volitional condition that is not easily attained.”⁸²

Diese Eigenschaften können jedoch, speziell in der modernen, konsumorientierten Welt, nur schwer erreicht werden. Aus diesem Grund erkennen die Eltern nicht den Sinn und Zweck des Buffets und nur Chihiro, als relativ ungeprägtes Kind, begegnet den kami, wodurch sie im Laufe des Films ihre Toleranz, Hilfsbereitschaft und ihren wachen Verstand beweisen kann.

Viele der Darstellungen von kami im Film entspringen jedoch der Imagination von Miyazaki, da nicht von allen kami eine konkrete, bildliche Vorstellung existiert. Diese kami besuchen in „Chihiros Reise ins Zauberland“ das Badehaus von Yubāba, um sich vor einem anstrengenden Tag auszuruhen.

„Ich unterstelle einmal, dass japanische volkstümliche Gottheiten sich im warmen Wasser stärken müssen, ehe sie zur Arbeit gehen, wie Geschäftsmänner. Natürlich würden sie alle gerne ein bisschen länger im Badehaus verweilen, aber wenn das Wochenende vorbei ist, müssen sie raus. Ich stelle mir vor, dass die Götter heutzutage schwer beschäftigt sind.“⁸³

Dieses Badehaus, als Ort einer göttlichen Präsenz, kann somit entfernt mit religiösen Kultstätten oder Shintō-Schreinen⁸⁴ verglichen werden. Hinweise darauf liefern nicht

⁸² Vgl. Boyd, James W.; Nishimura, Tetsuya: <http://www.unomaha.edu/jrf/Vol8No2/boydShinto.htm>, 2004.

⁸³ Twele, Holger: http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0306/sprache_ist_ein_wert_an_sich/, 2003.

⁸⁴ Als Shintō-Schrein wird eine religiöse Stätte bezeichnet, die zur Verehrung von kami dient. Eigentlich bezeichnet der Terminus ein einzelnes Gebäude, oftmals steht er aber für eine Schreinanlage, die mehrere sakrale Gebäude beinhaltet. Einige dieser Schreine sind jedoch so klein, dass sie mit den im österreichischen und süddeutschen Raum vorkommenden Marterln verglichen werden können. Bei den Shintō-Schreinen, die

nur das torii als Markierung eines Shintō-Schreins und die Anwesenheit der kami, sondern auch der Wald, in dem sich Chihiros Familie verfährt, Hakus Gewand, das entfernt dem eines Shintō-Priesters ähnelt und die Laternen, die vor dem Badehaus positioniert sind.

Das Hauptgebäude eines Shintō-Schreins ist zumeist umgeben von einer parkähnlich gestalteten Fläche, auf der sich die Nebengebäude, in denen unter anderem Nebengottheiten verehrt werden, befinden. Umgeben ist diese Anlage zumeist von einem dichten Wald, da es innerhalb eines Schreinareals verboten ist, Bäume zu fällen. Das Badehaus als Zentrum der Anlage kann somit mit dem Hauptschrein gleichgesetzt werden, der von einer Stadt umgeben ist, die mit einem angeblichen Vergnügungspark verglichen wird, die wiederum von einem Wald umschlossen ist, in dem sich Chihiro und ihre Eltern verfahren. In den Religionen zahlreicher Kulturen repräsentiert ein Baum „*life and the sacred continuity of the spiritual, cosmic and physical worlds. A tree is often used to symbolize a deity or other sacred being, or it may stand for what is sacred in general.*“⁸⁵

Der Wald kennzeichnet somit nicht nur einen Shintō-Schrein als heilige Stätte, sondern er gilt auch als mystischer Ort, in dem die yamauba, eine dämonische alte Frau haust, deren Motiv in zahlreichen Stücken und Märchen verarbeitet wird, wobei das von ihr bewohnte Gebiet als Tabuzone gilt. All diejenigen, die sich dennoch in diese Tabuzone verirren, sind der Gefahr ausgesetzt, von ihr verschlungen zu werden, können aber auch Glück und Reichtum erlangen, wenn sie gewisse von yamauba gestellte Proben erfüllen. In „Chihiros Reise ins Zauberland“ ist der Baum ein wiederkehrendes Element. Er wird unter anderem zu Beginn zusammen mit dem torii und den Shinto-Schreinen dargestellt und ist ein markantes Element vor dem Eingang zum Badehaus, das seinen göttlichen Gästen Entspannung bietet.

Vor dem Badehaus sind des Weiteren Laternen angebracht, die normalerweise zur Kennzeichnung einer religiösen Stätte dienen, wie beispielsweise des Kasuga-Schreins.⁸⁶ Diese Laternen werden im Frühling zum Fest der Tag- und Nachtgleiche, auch genannt setsubun, und im August zum Bon-Fest entzündet, bei dem die Geister der Ahnen aus dem Jenseits zu Besuch kommen. Das Entzünden dieser Laternen soll die

sich unterhalb des torii befinden, handelt es sich um derartige Marterl-ähnliche Schreine, während das Badehaus eher mit einer Schreinanlage verglichen werden kann.

⁸⁵ Binder, Barbara: Die Wasser- und Vegetationssymbolik in spanischen Zaubermärchen. Wien: Univ.-Dipl., 1996., S. 41.

⁸⁶ Vgl. Havens, Norman: Encyclopedia of Shinto. Volume Two Jinja. Tokyo, Insitute for Japanese Culture and Classics, Kokugakuin University, 2004, S. 24.

Ahnen willkommen heißen⁸⁷, weswegen Feuer und Licht die zentralen Elemente des Bon-Festes darstellen. Dies zeigt sich vor allem durch zahlreiche Lampions, Papierlaternen oder riesige, an Berghängen entzündete Schriftzeichen, etc. In den Ursprungsländern, China und Taiwan, ist das Bon-Fest auch als das Fest der Hungrigen Geister bekannt. Aus diesem Grund wurden für die stets hungrigen und durstigen Hungergeister - eine Form, in die eine gierige Person hineingeboren wird - Nahrung bereitgestellt. Diese Opfer wurden dargebracht, da es einerseits, aufgrund der Gier, einer absolut menschlichen Eigenschaft, möglich war, dass man selbst als Hungergeist wiedergeboren wurde oder um eine Reinigung zu vollziehen, da die Hungergeister, die Unreinheit personifizieren, zum Verschwinden gebracht werden.⁸⁸

Als sich in „Chihiros Reise ins Zauberland“ die Nacht über das Badehaus legt, beginnen die Laternen zu leuchten, Geister erscheinen und die ersten Götter treffen in der Stadt ein, in der Speisen für sie vorbereitet wurden.

7.2.3 Dōsojin

In ländlichen Gegenden Japans sind immer wieder sogenannte dōsojin, auch genannt sae-no-kami, "Ahnengötter der Wege" oder "Wegegötter", aufgestellt, die als Kennzeichnung von Wegen und Kreuzungen dienen oder den Rand eines Dorfes bewachen und Reisende



Abb. 42: dōsojin

beschützen sollen. Manchmal werden sie in diesem Zusammenhang auch mit Sarutahiko-ōkami gleichgesetzt, dem kami der Pionierarbeit und der Führung. In moderner Zeit wurde ihre Schutzfunktion zudem auf Kinder, Hochzeiten und Geburten erweitert.⁸⁹

Zumeist werden diese in phallischer Form dargestellt, können aber auch in Form eines menschlichen Paares auftreten. In diesem Fall wird der Wegweiser jedoch nicht mehr als dōsojin, sondern als wagōjin, als Göttern der (ehelichen) Harmonie bezeichnet.

⁸⁷Das Entzünden der Laterne wird mukae-bi, "Begrüßungslicht", genannt.

⁸⁸Vgl. Scheid, Bernhard: http://www.univie.ac.at/rei_jap/an/Mythen:H%C3%B6llen, Jänner 2011.

⁸⁹Vgl. Picken, Stuart D. B.: Historical dictionary of Shinto. Lanham: Scarecrow Press, 2002, S.53.

Die Herkunft der *dōsojin* wird aufgrund der immer wiederkehrenden Form in einem früheren Phalluskult vermutet, wobei, nach Bernhard Scheid, die Vielzahl der dargestellten Motive, darunter auch buddhistische Gottheiten, eher dagegen spricht.⁹⁰ In „Chihiros Reise ins Zauberland“ bewacht ein *dōsojin* den Waldweg, einer den Anfang des Tunnels und einige den Rand der Stadt, die das Badehaus umgibt. Der *dōsojin* am Tunneleingang besitzt eine phallusähnliche Form und zwei Gesichter, die jedoch in unterschiedliche Richtungen blicken. Es wirkt so, als würde er den Tunneleingang in zwei verschiedene Richtungen bewachen: Es darf nichts eintreten, es darf nichts herauskommen. Dieser Gedankengang wird unterstützt durch die Tatsache, dass Haku Chihiro zu Beginn verbietet, an diesem Ort zu verweilen und dass weder Chihiro, noch Haku, ohne Weiteres in die diesseitige Welt zurückkehren können.

7.2.4 Kegare

Ein wichtiger Aspekt aller dokumentierten Phasen des Shintōismus ist die Vorstellung von ritueller Reinheit oder die Angst vor ritueller Verunreinigung, genannt „*kegare*“, da eine solche Verunreinigung die Ursache negativer Konsequenzen aufgrund des Zornes der *kami* darstellt. Diese negativen Folgen gelten nicht nur für den Verursacher der rituellen Unreinheit, sondern für die gesamte Gemeinschaft, weswegen eine derartige Verunreinigung zum Ausschluss aus der Gesellschaft führen kann.

Hauptursprung einer solchen Verunreinigung ist der Tod und alles, was damit zu tun hat, weswegen *kami* nicht mit Zeichen des Todes, Blut oder Krankheiten konfrontiert werden sollten. Aus diesem Grund wird zumeist auf



Abb. 43: Blut als rituelle Verunreinigung

den Neujahrsbesuch bei einem Shintō-Schrein verzichtet, wenn sich im vergangenen Jahr ein Todesfall in der Familie ereignet hat. Des Weiteren kann die Verunreinigung willkürlich, durch Verbrechen und Verletzung religiöser Tabus oder ungewollt, durch Krankheit, Tod, Menstruation oder Geburt verursacht werden.

Normalerweise können zeitweilige Tabu-Bestimmungen oder Reinigungszeremonien wie *misogi*, die rituelle Waschung oder *harai*, ein Purifikationsritual, die Verunreinigung aufheben, um den göttlichen Zorn zu verhindern, doch selten werden

⁹⁰ Vgl. Scheid, Bernhard: http://www.univie.ac.at/rel_jap/an/Alltag:Matsuri/Phalluskulte, Jänner 2011.

solche Verletzungen des Reinheitsgebots als göttliche Strafe gedeutet und dementsprechend geahndet.

Nach Bernhard Scheid liegt der Ursprung dieser Angst in der Arbeitsteilung von Buddhismus und Shintōismus, da der Totenkult fest in der Hand des Buddhismus ist, während kami für das Diesseits und das Leben verantwortlich sind.⁹¹

Die Angst vor Blut und vor Krankheit zeigt sich deutlich bei dem Badehausangestellten und dem Baby Bou, die beide vor Chihiros blutiger Hand zurückschrecken. Als Haku blutüberströmt, dem Tod nahe in das Zimmer von Yubāba zurückkehrt, soll er „aus der Gesellschaft entfernt“ werden. Erst durch die innere Reinigung mit Hilfe des Kräuterkloßes, kann Haku wieder erlöst werden.

Von dieser Angst vor Verunreinigung stammt vermutlich auch jenes Ritual ab, das Kamaji vollzieht, nachdem Chihiro auf den Wurm getreten ist, den Haku ausgespien hat. Hierbei ruft Kamaji „Engacho“ und durchschlägt die von Chihiro zu einem Quadrat geformten



Abb. 44: Ritual zur Reinigung

Finger, die ihrerseits „kitta“ ruft. Dieses Ritual wird in diversen Varianten vollzogen, wenn jemand etwas „Schlechtes“, wie beispielsweise Hundekot, berührt. Durch diesen Schlag soll die Person, die mit dem „Schlechten“ in Berührung gekommen ist, von dieser Unreinheit befreit werden. Gewöhnlich wird dieses Ritual von Kindern vollzogen, wobei zahlreiche Kinder der modernen Generation dieses Ritual nicht mehr kennen, so auch „Chihiros Stimme“ Rumi Hiiragi, der auf der Bonus-DVD eben dieses Ritual erklärt wird.

7.2.5 Purifikation

Der Shintōismus ist eine Religion, in der Purifikation eine fundamentale Rolle spielt, nicht nur bei den Shintō Riten, sondern auch im alltäglichen Leben, um den „*true state of life*“⁹² zu erhalten. Ein Leben, das seine Reinheit verliert, erregt das Missfallen der kami und wandelt sich zu einem anti-shintōistischen Leben voller Sünde, Verunreinigung und Katastrophen.

⁹¹ Vgl. Scheid, Bernhard: http://www.univie.ac.at/rel_jap/an/Grundbegriffe:Shinto, Jänner 2011.

⁹² Vgl. Clark, Scott: Japan, a view from the bath. Honolulu: University of Hawaii Press, 1994, S. 123.

Es existieren zahlreiche shintōistische Purifikationsrituale, die zumeist auch durch Buddhismus, Konfuzianismus und Daoismus beeinflusst wurden.⁹³ Diese Arbeit beschränkt sich jedoch nur auf die Reinigungsrituale, die sich auf das Wasser beziehen, da die spirituelle Reinigung von Chihiro im Detail – Chihiro fällt in das Wasser des Flussgottes – und im Allgemeinen – der Schauplatz ist ein Badehaus – stets mit Wasser zu tun hat.

7.2.6 Misogi

Misogi ist ein Reinigungsritual in Form einer Waschung, das nach Sokyō Ono in drei Kategorien eingeteilt wird:

Ento: Ento ist eine Salzwasser Reinigung, die während bestimmter Festivals in Ozeanen vollzogen wird

Kessai: Als Kessai wird eine Reinigung durch das Bad bezeichnet, das ebenfalls bei diversen Festivals eingesetzt wird.

Temizu: Temizu ist ein Ritual, bei dem die Reinigung durch das Waschen der Hände vollzogen wird.⁹⁴

Da die Bedeutung des Bades im Kontext der Badekultur Japans näher erläutert wird, und eine Salzwasserreinigung kein Motiv des Films darstellt, setzt sich das folgende Kapitel nur mit Temizu, der Reinigung durch Handwaschung, auseinander.

7.2.7 Temizu

Vor dem Betreten eines Shinto-Schreines, werden die Hände und zumeist auch der Mund mit Wasser gespült, um sie von der Verunreinigung der Außenwelt zu befreien. Ob nur die Hände oder auch der Mund mit Wasser in Berührung kommen, hängt davon ab, ob das Wasser läuft oder steht. Stehendes Wasser könnte Krankheiten verursachen. Aus diesem Grund wird der Kontakt mit dem Mund vermieden und nur die Hände werden gespült, um eine adäquate Reinigung zu vollziehen. Aus diesem Grund ist nur das laufende Wasser, mit dem auch der Mund gespült wird ein vollkommenes Symbol für Reinheit.⁹⁵

In dem Film „Chihiros Reise ins Zauberland“ will Okusare-Sama in dem Badehaus gereinigt werden. Zuerst taucht er in das bereits gefüllte Bad ein, doch dessen

⁹³ Vgl. Clark, Scott: Japan, a view from the bath. Honolulu: University of Hawaii Press, 1994, S. 122-123.

⁹⁴ Vgl. Ebd., S.123.

⁹⁵ Vgl. Clark, Scott: Japan, a view from the bath. Honolulu: University of Hawaii Press, 1994, S.124.

reinigende Kraft reicht nicht aus, um den Flussgott von dem Müll zu befreien. Im Gegenteil, das stehende Wasser wird selbst verschmutzt. Erst als Chihiro fließendes Wasser nachlässt, setzt eine Veränderung ein. Des Weiteren taucht Chihiro nach der Reinigung des Flussgottes zur Gänze, also auch mit dem Mund in das bewegte Wasser des Flussgottes ein und erfährt hierdurch eine spirituelle Reinigung. In allen anderen Fällen, in denen Chihiro mit stehendem Wasser in Berührung kommt, ist nur der untere Teil des Körpers mit dem Wasser in Kontakt.

7.2.8 Mizugori

Eine spezielle Art des misogi ist das mizugori. Unter mizugori wird die Reinigung einer Person verstanden, die ein Anliegen an die göttlichen Wesen vorträgt. Der Bittsteller kleidet sich hierzu in Weiß, einem anderen Symbol für Reinheit und gießt regelmäßig kaltes Wasser über den Körper. Alternativ kann sich der Bittsteller auch unter einen Wasserfall stellen. Die Dauer dieses Rituals ist abhängig von dem Anliegen, das vorgetragen wird und von der Seriosität des Bittstellers und kann somit zwischen mehreren Stunden und einer ganzen Nacht variieren. Neben der Reinigung des Bittstellers stärkt dieses Ritual auch den Geist und die Entschlossenheit. Wasser ermöglicht in diesem Sinne somit nicht nur den Kontakt mit den Göttern, sondern es verursacht auch eine Persönlichkeitsentwicklung.⁹⁶

Zudem existieren weitere Reinigungsrituale, auch in Zusammenhang mit Wasser, wie beispielsweise das ubuyu, das Reinigungsritual nach einer Geburt, bei dem eine Schöpfung durch eine Reinigung vollzogen wird.



Abb. 45: Mizugori

„From the earliest history of Japan, it is evident that the themes of pollution and ritual purification by bathing have been significant in Japanese thought. Even the deities who are they mythological ancestors of the Japanese were created in an act of purification ablution”.⁹⁷

⁹⁶ Clark, Scott: Japan, a view from the bath. Honolulu: University of Hawaii Press, 1994, S. 125.

⁹⁷ Clark, Scott: Japan, a view from the bath. Honolulu: University of Hawaii Press, 1994, S. 19.

Indem Chihiro in das Wasser des Kawa no Kami eintaucht, legt sie somit ihr altes Ego ab und wird mit einem verstärkten Selbstbewusstsein wiedergeboren, erfährt also eine spirituelle Reinigung.

7.2.9 Drachen

In allen asiatischen Religionen nehmen Tiere einen größeren Stellenwert ein als in europäischen. In Japan werden Tiere, sowohl im Buddhismus als auch im Shintōismus als Boten von Gottheiten oder als Gottheiten in Tiergestalt, bzw.



Abb. 46: Haku in Drachengestalt

Gottheiten, die sich in einer bestimmten Tierform zeigen, verehrt. Eines dieser Tiere, das zudem als real existierendes Wesen aufgefasst wurde, ist der Drache. Er kombiniert „*die Schuppen von Fischen und Schlangen, die Klauen und Flügel von Vögeln, die Zähne und Pranken von Tigern, außerdem Hörner, Fühler, usw.*“⁹⁸ Einige dieser Drachen können besitzen die Fähigkeit, sich in einen Menschen zu verwandeln.

Der Drache wird mit Buddhismus, der Tugend der Wachsamkeit und dem Imperialismus in Verbindung gebracht, weswegen er auch das Emblem der kaiserlichen Autorität darstellt.

Diese Assoziationen übernahm Japan von China, wo es, in den Zwölf Tierkreiszeichen des chinesischen Kalenders, der auch in Japan Geltung hat, als äußerst vorteilhaft gilt, im Jahr des Drachen geboren zu sein. Nach chinesischer Auffassung werden zudem alle vier Himmelsrichtungen werden nach von einem Drachen beherrscht, wobei dieser bei anderen Auffassungen nur den Osten repräsentiert.⁹⁹

Im Buddhismus repräsentiert der Drache eine Gottheit und es werden zumeist Parallelen zu den indischen Nagas gezogen, die mit Wasser assoziiert werden. Diese Verknüpfung von Wasser und Drachen drückt sich oft in Form eines Edelsteins aus, der in Besitz mancher Drachen ist und Ebbe und Flut beeinflussen kann., weswegen Drachen auch für den Regen oder dessen Ausbleiben verantwortlich gemacht werden. Aufgrund dieser

⁹⁸ Scheid, Bernhard http://www.univie.ac.at/rel_jap/an/Mythen:Legend%C3%A4re_Tiere, Jänner 2011.

⁹⁹ Vgl. Kapitel Nō-Theater und Storm, Rachel: Die Enzyklopädie der östlichen Mythologie. Legenden des Ostens: Mythen und Sagen der Helden, Götter und Krieger aus dem alten Ägypten, Arabien, Persien, Indien, Tibet, China und Japan. Reichelsheim: Ed. XXL, 2000, S. 222-223

Verbundenheit von Wasser und Drachen, werden Drachenfiguren oft bei Brunnen am Eingang von Tempeln oder Schreinen platziert.¹⁰⁰

Diese Einheit von Wasser und Drache findet sich ebenfalls in Chihiros Reise ins Zauberland wieder. Haku repräsentiert einen Flussgott, der sich in Menschen und Drachengestalt zeigen kann. Er verbindet ebenfalls die oben genannten Merkmale, außer dass Haku Vogelklauen an Stelle von Tigerpranken besitzt. Interessant ist es zudem, dass es zu regnen beginnt und ein Meer sich ausbreitet, kurz nachdem Haku zum ersten Mal in Drachenform gezeigt wurde.

Erwähnenswert ist des Weiteren, dass die Grenzen zwischen Drachen und Schlangen fließend ist, da Schlangen nach chinesischer Auffassung Drachen im Stadium der Kindheit seien. Schlangen werden zudem als Begleiter von Benzaiten, einer der sieben Glücksgötter, betrachtet, die einerseits mit einigen Drachenmythen in Verbindung gebracht wird und die ursprünglich eine Fluss- und Wassergöttin darstellte.¹⁰¹ Die Schlange als Gebieterin über das Element Wasser wird in zahlreichen Mythenkreisen der Welt als Feind des Vogels, des Machthabers von Himmel und Feuer dargestellt.¹⁰²

Haku, der sich in die Dienste von Yubāba stellt, um von ihr Magie zu erlernen, wird von ihr kontrolliert, wirkt aber dennoch ihrer Autorität entgegen, indem er Chihiro unterstützt. Er steht somit als Drache und Flussgott in Kontrast zu Yubāba, die sich in einen Vogel verwandeln kann und die Feuermagie beherrscht.

7.3 Darstellung kultureller Elemente in Sen to Chihiros no Kamikakushi

Der zentrale Fokus von „Chihiros Reise ins Zauberland“ ist jedoch nicht nur die Vermittlung von Umgangsformen, die im Rahmen der apathischen Darstellung von Chihiro erläutert wurden, und religiösen Elementen, sondern auch die Konfrontation der Zuseher mit kulturellen Motiven.

In diesem Zusammenhang wurden in der Charakterdarstellung bereits die Kashira erwähnt, die im Bunraku, im traditionellen, japanischen Puppentheater, verwendete Puppenköpfe darstellen. Das Nō-Theater, eine traditionelle Form des japanischen Theaters, fließt ebenfalls als Motiv in den Film ein, in Form der Nō-Maske von

¹⁰⁰ Vgl. Scheid, Bernhard: http://www.univie.ac.at/rel_jap/an/Mythen:Legend%C3%A4re_Tiere, Jänner, 2011.

¹⁰¹ Vgl. Scheid, Bernhard: http://www.univie.ac.at/rel_jap/an/Ikonographie:Gl%C3%BCcksg%C3%B6tter/Benzaiten, Jänner 2011.

¹⁰² Vgl. Scheid, Bernhard: http://www.univie.ac.at/rel_jap/an/Mythen:Legend%C3%A4re_Tiere, Jänner 2011.

Kaonashi und Kawa no Kami. Dieses in der Sekundärliteratur häufig erwähnte Element ist jedoch nicht der einzige Aspekt des Nō-Theaters, der in den Film eingebaut wurde.

7.3.1 Nō-Theater

Das Nō-Theater ist ein Maskentheater aus dem japanischen Mittelalter, das neben „Gigaku“ und „Bugaku“ eine der wesentlichsten Maskentheatergattungen Japans ist. Die Handlung ist zumeist tragisch und es können Figuren wie Götter, Geister der Toten, Geister von Naturphänomenen, Dämonen und Personen, die aus tiefer Trauer irrsinnig geworden sind, u.a. auftreten, wobei Personen der irdischen und überirdischen Welt gemeinsam die Bühne betreten können. Ziel eines Nō-Stückes ist es jedoch nicht, die Entwicklung einer Handlung voranzutreiben, sondern vielmehr die komplexe Psyche des Hauptdarstellers aufzudecken.¹⁰³ Die religiösen Dramen entstammen zudem diversen Shintō-Ritualen und greifen Themen der japanischen Mythologie auf. Viele der Stücke werden aus diesem Grund auf Schreinplätzen abgehalten und alle Mitwirkenden erhalten eine rituelle Reinigung bevor die Vorstellung beginnt.¹⁰⁴

Nach Hashi Hisaki werden die Stücke je nach Zeitstruktur und Handlung in zwei Arten unterteilt:

- Gegenwarts-Nō: Bei diesem epischen Nō-Stück ist die Handlung im Diesseits platziert, wobei der zeitliche Ablauf von der Vergangenheit in die Gegenwart erfolgt.
- Visions-Nō: Hierbei handelt es sich um ein retrospektives Nō-Stück, in dem die Handlung im Jenseits erfolgt. Hierbei verwandelt sich eine Person des Diesseits in der zweiten Szene in einen Geist aus dem Jenseits. Somit kann die erste Hälfte des Stücks als episch und die zweite als retrospektiv bezeichnet werden.¹⁰⁵

Abstrahiert entspricht somit der Inhalt eines Visions-Nō dem Inhalt von Chihiros Reise ins Zauberland. Chihiro ist eine Person des Diesseits, die sich ihrer Zukunft entgegen bewegt – sie verlässt ihr altes Leben und zieht in ein neues Haus um. Unterwegs gelangt sie in eine jenseitige Welt, in der das ursprüngliche Japan mit all seinen Traditionen noch vorherrscht und in der sie Kontakt zu Geistern und Göttern aufnehmen kann – es stehen sich also Personen der dies- und der jenseitigen Welt gegenüber. Der Fokus von Chihiros Reise ins Zauberland liegt, wie in der Analyse des Films als Märchen genauer

¹⁰³ Vgl. Hashi, Hisaki: Ästhetische Aspekte des Noh-Theaters. Frankfurt am Main: Lang, 1995, S.11-12.

¹⁰⁴ Vgl. Picken, Stuart D. B.: Historical dictionary of Shinto. Lanham: Scarecrow Press, 2002, S. 163.

¹⁰⁵ Vgl. Hashi, Hisaki: Ästhetische Aspekte des Noh-Theaters. Frankfurt am Main: Lang, 1995, S.12.

erläutert werden wird, auf Chihiros Charakterentwicklung von einem lethargischen zu einem selbstbewussten und hilfsbereiten Mädchen. Alle anderen Aspekte, die Apathie, die Massenkongressgesellschaft und die Konfrontation mit Religion, Umgangsformen und kulturellen, sowie historischen Elementen, haben schlussendlich nur einen Zweck: Die Demonstration von Chihiros Persönlichkeitsentwicklung.

Doch nicht nur der Aufbau der Nō-Stücke, sondern auch die Struktur und Gestaltung der Nō-Bühne findet Eingang in den Film. Die Bühne, ein Raum der anfänglich als Stätte zur Überreichung von Gaben an die kami diente, wird durch ihre Form – eine quadratische Basis, vier Pfeiler an jeder Ecke und ein Dach - vom Raum des alltäglichen Lebens abgegrenzt.

Dieser Raum stellt die Hauptbühne dar, deren Rückwand durch das Bild eines Kiefernbaumes geschmückt wird. Ein Steg, genannt hashigakari führt von der Hauptbühne fort zu dem Künstlerraum, in dem sich die Schauspieler auf ihre Rolle vorbereiten. Neben dem Steg

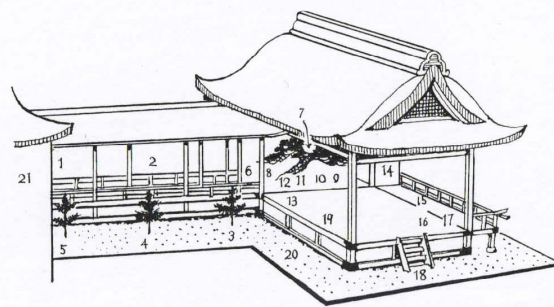


Abb. 47: Noh-Bühne

befinden sich ebenfalls drei, diesmal reale kleine Kieferbäume.¹⁰⁶ Kieferbäume als immergrüne Gewächse stehen in Japan und China für Langlebigkeit, großes Glück und Standhaftigkeit, für ein unveränderbares, tugendsames Herz, sowie die Reinheit der Naturschönheit. Das Wort Pinie/Kiefer kann zudem mit dem Verb „warten/ausharren“ übersetzt werden.¹⁰⁷

Der Künstlerraum, der im Allgemeinen als Spiegelraum bezeichnet wird, befindet sich im Westen und steht somit der im Osten stehenden Hauptbühne gegenüber. Diese Gegenüberstellung symbolisiert den Kontrast von Diesseits und Jenseits, sowie deren Verbindung durch den hashigakari, wobei der Spiegelraum in der Literatur mit dem Jenseits und die Hauptbühne mit dem Diesseits assoziiert wird:

„Tendenziös bestimmen sie die symbolisierte Abgrenzung und Kommunikation der zwei gegensätzlichen Welten: Diesseits (Hauptbühne und Zuschauerraum) und Jenseits (Spiegelraum und Künstler). Wenn der Hauptdarsteller einen Geist des Toten verkörpert, maskiert er sich kurz vor seinem Auftritt im Spiegelraum. Dabei sollte er

¹⁰⁶ Vgl. Ebd., S.38.

¹⁰⁷ Vgl. Baird, Merrily C.: Symbols of Japan. Thematic Motifs in Art and Design. New York: Rizzoli, 2001, S. 61-62.

durch die Verinnerlichung seiner Identität eine geistige Metamorphose erfahren. Der Steg „hashigakari“ überbrückt den irdischen Zuschauerraum des Alltags und führt aus dem Horizont des Alltags in das Jenseits.“¹⁰⁸

Zusammengefasst durchlebt eine Person des Diesseits, ein Schauspieler, im Spiegelraum, der das Jenseits repräsentiert, eine Metamorphose, eine geistige Entwicklung, die er seinen Mitmenschen aber nur in der diesseitigen Welt präsentieren kann. Die Zuschauer, als Repräsentanten der alltäglichen Welt, erleben nicht die direkte Metamorphose, sondern erkennen nur ihre Auswirkungen in der diesseitigen, bewussten Welt. Als Kennzeichnung des Übergangs von der diesseitigen zur jenseitigen Welt dient der Kieferbaum.

Der Zusammenhang zwischen der Symbolik der Nō-Bühne und dem Film „Chihiros Reise ins Zauberland“ wird sich deutlicher im Kapitel über Märchen herauskristallisieren, in dem Chihiros Ausflug in eine jenseitige Welt als Reise in ihr eigenes Unterbewusstsein gedeutet wird, an dessen Übergang sich ein großer Kieferbaum befindet.

Die Hauptbühne war in früherer Zeit nicht nur aufgrund des Tageslichts nach Süden orientiert, sondern lag auch aufgrund der buddhistischen Schule „Shingon“ östlich des Spiegelraums. Nach dieser Anschauung werden die vier Himmelsrichtungen von jeweils einer Gottheit bewacht, die die Menschen vor dem Schlechten des Universums schützen.

Osten	Links	Blauer Drache	Frühling	Fluss
Süden	Vorne	Roter Göttervogel	Sommer	Teich oder Becken
Westen	Rechts	Weißer Tiger	Herbst	Lange Straße
Norden	Hinten	Schildkröte	Winter	Hügel oder Berg

Abb. 48: Gottheiten der vier Himmelsrichtungen

Haku, der einen Drachen und Flussgott repräsentiert, würde in diesem Sinne auch mit der Hauptbühne, also der alltäglichen Welt assoziiert werden. Er lebt während des Films zwar in Yubābas Welt, doch entstammt er eigentlich der alltäglichen Welt, in der er Chihiro als kleines Mädchen das Leben gerettet hat.

¹⁰⁸ Hashi, Hisaki: Ästhetische Aspekte des Noh-Theaters. Frankfurt am Main: Lang, 1995, S. 38.

7.4 Darstellung historischer Elemente in *Sen to Chihiros no Kamikakushi*

Als Ausdruck seiner Kritik an der modernen Gesellschaft, setzt Miyazaki den Schauplatz des Films in der Edo-Zeit an, die von 1603-1868 datiert ist. Das Ende der Edo-Zeit gilt als Beginn der Industrialisierung. Aus diesem Grund zog er das Edo Tokyo Open Air Architectural Museum als Inspirationsquelle für das Badehaus und die es umgebende Stadt heran.

7.4.1 Edo Tokyo Open Air Architectural Museum

Das Edo Tokyo Open Air Architectural Museum, Teil des Edo Tokyo Museums im Kaoganei Park, stellt siebenundzwanzig Gebäude der Edozeit und Alt-Tokyos aus. Der historische Rahmen des Museums reicht von der frühen Edo Zeit bis zur Nachkriegszeit des zweiten Weltkriegs oder Shōwa-Zeit. Ziel des Museums ist es, ein Bild der früheren Lebensart zu vermitteln und die alte Zeit wieder aufleben zu lassen.¹⁰⁹ Aus diesem Grund gilt Hayao Miyazaki als Stammbesucher des Edo Tokyo Open Air Architectural Museums, da er sich in diesem Museum nostalgisch fühlt und seine Kreativität durch diese Nostalgie angeregt wird.

“Pixar director John Lasseter has commented as follows on Miyazaki's special relationship with this park: "It is very important to him.... What they've done is devote this park to the preservation of traditional architecture. Not the temples necessarily, but the everyday houses, the everyday restaurants and shops and there's a bath house and architecture from all levels of society. He goes there quite a bit" (Lasseter 2001). The director himself has stated that the architectural park is a space that enables him to reflect on forgotten lifestyles and traditions and to appreciate their ongoing, albeit often unacknowledged, influence upon the present: "I feel nostalgic here, especially when I stand here alone in the evening, neat closing time, and the sun is setting.... I think we have forgotten the life, the buildings, and the streets we used to have not so long ago" (Miyazaki 2001b).”¹¹⁰

¹⁰⁹Vgl. Edo Tokyo Open Air Architectural Museum: <http://www.tatemonoen.jp/english/index.html>

¹¹⁰ Cavallaro, Dani: The animé art of Hayao Miyazaki. Jefferson, NC: McFarland, 2006, S. 138.

So finden sich auch zahlreiche Gebäude des Museums in Ansätzen in dem Film „Chihiros Reise ins Zauberland“ wider, wie z.B. das Kodakara-yu, ein altes Badehaus oder Teile der Residenz des früheren Prime Ministers Takahashi Korekiyo.



Abb. 49: Residenz von Takahashi Korekiyo

Abb. 50: Badehaus innen



Abb. 51: Sentō



Abb. 52: Badehaus



Abb. 53: Maruni Shoten



Abb. 54: Stadt um das Badehaus



Abb. 55: Straßenbahn



Abb. 56: Zug



Abb. 57: Restaurant



Abb. 58: Restaurant Stadt

7.4.2 Weitere Inspirationsquellen für die Schauplätze des Films

Kazuo Oga gilt als Experte für das Zeichnen japanischer Landschaften und natürlicher Settings. Aus diesem Grund wurde er von dem Studio Ghibli als Art Direktor für die Filme „Mein Nachbar Totoro“ und „Pompoko“ engagiert. Art Direktor von Chihiros Reise ins Zauberland war zwar Yoji Takeshige, doch wurde Kazuo Oga dazu angeheuert, die Waldfahrt zu zeichnen, um einen Kontrast zwischen der dies- und der jenseitigen Welt zu schaffen.¹¹¹ Als Inspirationsquelle für die diversen Schauplätze wurden die unterschiedlichsten Orte herangezogen, wie beispielsweise Heimatstadt von Yoji Takeshige, deren Atmosphäre in der Nachtszene vermittelt wurde, in der Haku Chihiro zum ersten Mal unterstützt.

Als Inspirationsquellen für das Badehaus werden des Weiteren ein Hotel bei den Dogo Hot Springs in Shikoku genannt, sowie der Meguro Gajo-en Privatpark und der Nikko Toshogu Schrein.¹¹² Ebenso wird das zum Privatpark zugehörige Restaurant-Hotel erwähnt, das sich durch Wandgemälde, geschnitzte Säulen und mannsgroße Vasen auszeichnet. Um die Frage offen zu lassen, ob es sich bei der jenseitigen Welt, in die

¹¹¹ Vgl. Lu, Alvin: The Art of Miyazaki's Spirited Away. Singapore: VIZ Media, LLC, 2009, S. 61.

¹¹² Vgl. ebd., S. 96.

Chihiro gelangt, um einen Traum oder die Realität handelt, wurde das Badehaus in einem Pseudo-Westliche Stil gestaltet, so auch Yubābas Arbeitszimmer, das in viktorianischem Stil gehalten ist. Die Blumenmalereien auf der Decke und an den Schiebetüren basierten auf tatsächlichen Malereien des Schloss Nijo.

7.4.3 Badekultur der Edo-Zeit

In Japan existieren verschiedenste Arten von Bädern, wie die sogenannten Steinbäder (Iwaburo), die Ofenbäder (Kamaburo), usw., doch liegt der Fokus dieses Kapitels auf den Badehäusern der Edo-Zeit da sich auch der Film „Chihiros Reise ins Zauberland“ mit diesem Thema auseinandersetzt.

Durch die Übernahme und Entwicklung des Buddhismus im sechsten Jahrhundert, wurde die japanische Badetradition vehement beeinflusst, da die buddhistischen Tempeln ein eigenes Gebäude besaßen, das für das rituelle Bad der Buddha Statuen, als auch für die reinigende Waschung der Mönche vorgesehen war. Dieses Bad war zu Beginn nur den Mönchen vorbehalten, wurde aber im Laufe der Zeit für die breite Öffentlichkeit zugänglich gemacht.¹¹³ Der Erfolg dieser Bäder führte zu dem Bau unabhängiger Badehäuser, denen ab 1401 die Bezeichnung Sentō verliehen wurde, was sich aus „sen“ (Geld) und „tō“ (heißes Wasser) zusammensetzt.¹¹⁴

Ab 1603, dem Beginn der Edo-Zeit etablierte sich das Bad zum Zentrum für Kommunikation, Erholung und soziale Interaktion, da es, aufgrund mehrerer Feuerkatastrophen, strikte Auflagen zur Verwendung von Feuer gab, was es Privatpersonen fast unmöglich machte, eigene Bäder zu beheizen.

Das erst öffentliche Badehaus der Stadt Edo von 1591 bestand aus Kabinen, deren Eingang meist in Form eines torii oder eines buddhistischen Tempeldachs gestaltet war, über dem Bilder unterschiedlichster Art angebracht waren.¹¹⁵

In den früheren Badehäusern der buddhistischen Tempel gab es Priester eines niedrigeren Ranges, die yuina oder kurz yuna genannt wurden, die den Badegästen bei Ankleide, dem Haare- und Rückenwaschen halfen und Aufgaben übernahmen, wie das Erhitzen und Tragen des Wassers und das Reinigen des Badehauses. Dieser Begriff wurde in den später öffentlichen Badehäusern für jegliche Art von Badehelfer übernommen. Schlussendlich wandelte sich die Definition des Wortes und „yuna“ wurde fortan mit „hot water women“ übersetzt, da der Begriff Frauen bezeichnete, die

¹¹³ Vgl. Clark, Scott: Japan, a view from the bath. Honolulu: University of Hawaii Press, 1994, S.23.

¹¹⁴ Vgl. Clark, Scott: Japan, a view from the bath. Honolulu: University of Hawaii Press, 1994, S. 25.

¹¹⁵ Vgl. ebd., S.29-30.

die Badegäste unterstützten und sie durch Instrumente, Gesang, Tanz und manchmal auch sexuelle Dienste, unterhielten. Aus diesem Grund werden yunas heutzutage mit „hot spring prostitutes“ gleichgesetzt.¹¹⁶

1868, mit der Meiji Restauration wurden die technologischen Fortschritte des Westens in den Badehäuser eingesetzt und ein Rauchfang galt fortan als Erkennungszeichen eines Badehauses, da dieser über die Dächer einer Stadt hinweg gut erkennbar war und ein potentieller Badegast durch den Rauch über dem Schornstein erfahren konnte, ob ein Badehaus geöffnet hatte oder nicht.¹¹⁷ Mit einsetzender Industrialisierung wuchs auch die Anzahl der Privatbäder im Eigenheim. Dennoch war ein Bad in den eigenen vier Wänden nicht unbedingt privat, da sowohl die eigene Familie, als auch die Nachbarn anwesend sein konnten. In früherer Zeit war die Reihenfolge, in der das Bad betreten wurde, Ausdruck der Hierarchie, die innerhalb einer sozialen Gemeinschaft, wie der Familie, vorherrschte. Somit badete zuerst das männliche Oberhaupt, gefolgt von den männlichen Mitgliedern der Familie, geordnet nach absteigendem Alter. Erst danach folgten die Frauen in derselben Reihenfolge. Heutzutage wird diese Rangordnung nur mehr in traditionellen Haushalten oder bei besonderen Gelegenheiten eingehalten.

*„As I talked to people all around Japan, they insisted that, until recently, most families followed this order of bathing. They attributed the change in habits to a broader change in Japanese society – to a deterioration of tradition and adoption of new way. Careful questioning, however, revealed that very few of them had knowledge of a bathing order being followed rigorously in their own families. In most cases, baths were taken according to convenience rather than a pattern of relative position. The age-sex hierarchy was followed only on special occasions, such as a New Year’s bath or when a guest was visiting.“*¹¹⁸

Ein bis dato erhaltene Badetradition ist jedoch die des “skinship” (sukinshippu). Hierbei badet, wie bei „Mein Nachbar Totoro“ demonstriert, ein Elternteil mit dem/den Kleinkind/ern um ein Band zwischen den Eltern und den Kindern zu erzeugen. Skinship setzt sich aus „skin“ und der Endung von „friendship“ zusammen und drückt die

¹¹⁶ Vgl. ebd., S. 31-36.

¹¹⁷ Vgl. ebd., S. 42-49.

¹¹⁸ Scott Clark, dem Autor von “Japan, a view from the bath” wurde als Gast bei einer japanischen Familie die Ehre des ersten Bades zuteil. Vgl. Clark, Scott: „Japan, a view from the bath“, University of Hawaii Press, Honolulu, 1994, S.69.

Wichtigkeit von skin-to-skin contact, genannt hada to hada no fureai, als Basis für die Intimität zwischen Eltern und Kindern aus. Diese Tradition endet zumeist, wenn das Kind das Alter von sieben oder acht Jahren erreicht hat, danach badet es höchstens zusammen mit dem Elternteil desselben Geschlechts.¹¹⁹ Ausdruck dieser Hierarchie und Privatisierung mag in dem Film „Chihiros Reise ins Zauberland“ die Anordnung der sich in den Bädern befindenden Götter sein. Hierbei befindet sich in jeder Wanne eine unterschiedlich große Anzahl an Göttern, deren Aussehen sich jedoch stets gleicht, während außerhalb der Wanne Götter mit demselben oder zumindest einem sehr ähnlichen optischen Eindruck warten.

Wie bereits erwähnt, nahm die Privatisierung der Bäder durch die Industrialisierung zu und in Folge die Anzahl der sentō rapide ab.

„Many, perhaps most, young children have never been to a public bathhouse. This decline has received much attention in newspapers, television, radio, and books. Generally, Japanese people feel there are only a few bathhouses left, even in such cities as Tokyo. They sense that this aspect of the culture is disappearing.”¹²⁰

Das Badehaus in „Chihiros Reise ins Zauberland“ ist somit selbst Ausdruck der verlorenen Traditionen und Werte, die Miyazaki in seinem Film kritisiert, wodurch die historischen Gegebenheiten in Bezug auf die sentō Eingang in seinen Film finden.

In der ersten totalen Ansicht des Bades fällt der rauchende Schlot als erstes Detail in den Fokus der Betrachtungen. Des Weiteren ist, wie in dem Kapitel über die religiösen Elemente in Chihiros Reise ins Zauberland erwähnt, die religiöse Konnotation des Badehauses für den Zuseher mehr oder weniger deutlich durch die kami, das torii, etc. erfahrbar. Die Betreuung der Badegäste erfolgt durch die Frauen, die die Gäste begleiten, ihnen den Rücken schrubben und ihre Haare und Hände waschen, während die Männer hauptsächlich für die Reinigung und Verwaltung des Badehauses, sowie Handlangerdienste zuständig sind. Eine mögliche Andeutung der sexuellen Konnotation von yuna erfolgt in der Szene, in der Chihiro zusammen mit Oshira-Sama in dem Aufzug steht, der zu Yubāba auf die höchste Ebene führt. Als sie in einer Zwischenebene halten, sind die Geräusche kichernder Männer und Frauen zu hören und nur die Silhouetten von Figuren hinter verschlossenen Wänden sind erkennbar.

¹¹⁹ Vgl. Ebd. S. 72-73.

¹²⁰ Clark, Scott: „Japan, a view from the bath“, University of Hawaii Press, Honolulu, 1994, S.75.

7.4.4 Die Bedeutung des Badens

Ein Bad dient in Japan in erster Linie der Erholung nach einem harten Arbeitstag und um sich von oberflächlichem Schmutz, wie Schweiß, Dreck, etc. zu befreien. Des Weiteren reinigt ein Bad auch die Seele von

„the outside world’s pollution [...] Ueda Toshiro (1967:26) calls it inochi no sentaku (life’s laundering). Informants commonly stated that “furo wa tengoku”: bath is heaven. When I reminded one man of a saying I had heard over and over on my first visit to Japan – that heaven is a Japanese wife, a Chinese cook, and a Western house – he smiled and replied that while that might be so, no heaven would be conceivable without a proper bath.”¹²¹

Diese Form der Verunreinigung, die durch ein rituelles Bad entfernt werden soll, wird kegare genannt.¹²² Diese Furcht vor Verunreinigung führt zu diversen Praktiken, die vollzogen werden, wenn eine Person die von Bakterien und Schmutz verunreinigte äußere Welt verlässt und die innere, reine Welt betritt. In diesem Sinne werden die Hände gewaschen, der Hals durch Gurgeln gereinigt und die Schuhe von dem Eingang zu dem reinen Raum entfernt,¹²³ bevor das eigene Heim oder ein Shintō-Schrein betreten wird.¹²⁴ Da es im Leben jedoch unvermeidlich ist, in Kontakt mit Verunreinigungen zu treten, existieren zahlreiche religiöse und weltliche Rituale, um sich zu reinigen. Als Beispiel ist das in Zusammenhang mit kegare erwähnte Ritual zu nennen, das Kama-jī vollzieht, nachdem Chihiro auf den Kontrollwurm von Haku getreten ist.

Diese Form der Reinigung ist eine Verpflichtung, da eine Verunreinigung Krankheit oder anderes Übel verursachen könnte – sowohl bei dem verunreinigten Individuum, als auch bei dem gesamten Haushalt oder einer größeren sozialen Gruppe. Dass die Reinigung nur rituell ist, wird vor allem durch das Händewaschen nach der Toilette demonstriert, da die Hände meist nur kurz unter das fließende Wasser gehalten werden. Ziel ist somit nicht Sauberkeit, im Sinne einer Befreiung von äußerem Schmutz, sondern „Reinheit“, durch die eine Verunreinigung des eigenen Heims vermieden wird. Die Klassifikation als rein oder unrein ist kontextabhängig, da nichts vollkommen rein

¹²¹ Clark, Scott: „Japan, a view from the bath“, University of Hawaii Press, Honolulu, 1994, S.68.

¹²² Näheres zu kegare findet sich im Kapitel über die Darstellung religiöser Elemente in Sen to Chihiro no kamikakuchi.

¹²³ Die Susuwatari entfernen Chihiros Schuhe und bringen sie erst wieder, als sie diese benötigt.

¹²⁴ Vgl. Clark, Scott: „Japan, a view from the bath“, University of Hawaii Press, Honolulu, 1994, S.120.

oder unrein ist. Selbst Menschen und göttliche Wesen sind gleichermaßen rein wie unrein,¹²⁵ wenn die Menschen auch unreiner als die göttlichen Wesen sind.¹²⁶

Diese Vorstellung von Reinheit findet sich bereits in der japanischen Mythologie wieder, die später näher erläutert werden wird.

7.4.5 Yubāba und Zeniba als Repräsentantinnen des historischen Bildes alter Frauen in der Edo-Zeit

In Japan werden die positiven Eigenschaften älterer Menschen zumeist den Männern zugeschrieben. Dies verdeutlicht vor allem die okina-Maske des Nō-Theaters, die sich bei „Chihiros Reise ins Zauberland“ als Repräsentationsform von Kawa no Kami aus dem Wasser erhebt. Im Nō-Theater steht diesem Bild eines freundlichen, netten, alten Mannes jenes der alten Berghexe, genannt yamauba gegenüber. *„Diese uba mag ursprünglich eine alte Schamanin im Dienst der Götter gewesen sein, doch mit der Zeit galt ihr als böser alter Hexe (onibaba) nur mehr Furcht.“*¹²⁷

Nach Shirasu Masako, einer Essayistin, ist die Vorstellung eines erfüllten, verklärten lebenswerten Mütterchens nur noch in einem idealisierten ländlich-bäuerlichen Milieu möglich, das im hochindustrialisierten oder gar postindustrialisierten Japan vorwiegend der Vergangenheit angehört.¹²⁸ Somit steht Yubāba als furchterregende Hexe, die ihr Leben in der Berufswelt, in Form des Badehauses, verbringt, ihrer freundlichen Schwester Zeniba gegenüber, die sich auf das Land zurückgezogen hat.

Eine ähnliche Vorstellung existiert im europäischen Raum, wo alte Frauen, speziell in der Folklore, als Hexen dargestellt werden, die in Verbindung mit negativen Charakteristika, wie Hässlichkeit, List, Unheil, Zauber, Boshaftigkeit, aber auch (Geld-)Gier gesetzt werden. Zusätzlich werden alte Frauen maskulinisiert – also als hässlicher und aggressiver dargestellt-, weswegen sie auch größere Einfluss- und Machtbefugnisse erhalten. Diese im Alter erlangte Unabhängigkeit sei die Ursache der Angst der Gesellschaft vor alten Frauen und eine Erklärung für die ihnen zugeschriebenen negativen Eigenschaften. Als weitere Erklärung für diese negative Konnotation zieht Susanne Formanek des Weiteren die Freud'sche Psychoanalyse heran:

¹²⁵ Dieses Thema behandelt Hayao Miyazaki in seinem Film „Prinzessin Mononoke“, bei dem manche Götter durch von Menschen geschaffene Eisenkugeln verflucht und verunreinigt werden.

¹²⁶ Vgl. Clark, Scott: „Japan, a view from the bath“, University of Hawaii Press, Honolulu, 1994, S.121.

¹²⁷ Formanek, Susanne: Die "böse Alte" in der japanischen Populärkultur der Edo-Zeit. Wien: Verl. d. Österr. Akad. d. Wiss., 2005, S. 1.

¹²⁸ Vgl. ebd., S.1.

„Der ödipale Knabe, dessen Sehnen sich nach der älteren Frau, der allmächtigen, nährenden, Geborgenheit spendenden Mutter richtet und der die schmerzliche Erfahrung macht, dass sie ihm verwehrt bleibt, baut als Abwehrreaktion eine Abscheu gegen die ältere Frau auf. Gleichzeitig birgt der weiter bestehende Traum durch die sexuelle Begegnung mit ihr die ursprüngliche Symbiose wiederzuerlangen, die katastrophale Gefahr des Verschlungenwerdens und der Auflösung des Individuums in sich.“¹²⁹

Diesen Vorstellungen alter Frauen wird in Form von Märchen zumeist eine konkrete Gestalt verliehen. So repräsentieren hässliche, alte Frauen als Figuren von Märchen, Mythen und anderen Volksüberlieferungen, oftmals eine jenseitige Welt. Die Hauptfigur des Märchens, die zu der tief im Wald oder am Ende der Welt lebenden Hexe vordringt, befindet sich in der Gefahr, verschlungen zu werden. Oft werden dieser Hauptfigur in Folge Aufgaben gestellt, deren Lösung positive Auswirkungen auf das Lebensglück des Helden oder der Heldin hat.

Neben diesem Stereotyp existiert jedoch noch ein vollkommen konträres Bild alter Frauen: Ein liebes altes Mütterchen, das

„in Ermangelung anderer sinnvoller Betätigungsfelder die verlorene Mutterrolle als ewig lächelnde, freundliche Großmutter zu verlängern trachtet, deren Hauptinteresse im Leben es ist, ihre Enkel zu verwöhnen. Viele Untersuchungen charakterisieren ältere Frauen so als Mitglieder einer Minderheit, die sich selbst als gesellschaftliches Problem wahrnimmt, Menschen, die von der Teilnahme an der Gesellschaft ausgeschlossen sind, da die Rollen, die ihnen zugebilligt werden, wie die des Kindergebärens und als Sexualobjekt, nie mit wirklicher Macht ausgestattet sind und/oder mit dem Alter hinfällig werden [...] Die unscheinbare alte Frau, die allein müßig am Fenster steht, ist im Westen zum Sinnbild für die Isolation und den Rollenverlust im Alter schlechthin geworden. Auch in Japan ist die Verniedlichung und Verharmlosung weit gediehen: die Figur eines alten Mütterchens, das die grauen Haare zu einem schlichten Knoten zusammengebunden, friedlich lächelnd mit einem Kätzchen

¹²⁹ Formanek, Susanne: Die "böse Alte" in der japanischen Populärkultur der Edo-Zeit. Wien: Verl. d. Österr. Akad. d. Wiss., 2005, S.2.

auf dem Schoß in einem Stuhl sitzt[...]. Auch die moderne japanische Literatur entwirft von alten Frauen häufig ein Bild der Abhängigen und Schwachen.“¹³⁰

In den mittelalterlichen Nō-Dramen werden alte Frauen jedoch nur dann positiv beschrieben, wenn ihnen ein Mann zur Seite steht. Speziell allein stehende alte Frauen werden dämonisiert, vorzugsweise wenn sie noch dazu von ihren Kindern verlassen wurden.¹³¹ Diese Vorstellung ist voraussichtlich wieder auf die Furcht vor der Unabhängigkeit älterer Frauen zurückzuführen, die die Rolle der fürsorgenden Mutter und Ehefrau an ihre Tochter oder Schwiegertochter abgeben müssen, sowie auf den Buddhismus, der der Frau die Rolle der Mutter zuspricht und ihr eine Erlösung aus dem Kreislauf der Wiedergeburten verweigert, wodurch es ihr Schicksal nach der Mutterschaft ist, als Dämon umherzuwandern.¹³²

In diesem Sinne entstanden, speziell während der Edo-Zeit künstlerische Produktionen über böse Schwiegermütter, intrigierende, alte, aber mächtige Frauen, grausame Ehefrauen, Nachbarinnen etc. Viele dieser künstlerischen Produktionen, speziell Romanheftchen und Theaterstücke der späteren Edo-Zeit griffen auf bereits vorhandene Motive von dämonischen, alten Frauen zurück. Das bekannteste davon ist das Motiv der yamauba, der alten Berghexe, Hauptfigur von Märchen, Volksüberlieferungen, mittelalterlichen Legenden und Nō-Stücken, deren konkrete Darstellung in den folgenden Kapiteln in Bezug auf die japanischen Märchen näher erläutert werden wird.

¹³⁰ Ebd., S. 5.

¹³¹ Vgl. Formanek, Susanne: Die "böse Alte" in der japanischen Populärkultur der Edo-Zeit. Wien: Verl. d. Österr. Akad. d. Wiss., 2005, S. 17.

¹³² Vgl. ebd., S.166.

8. Sen to Chihiro no kamikakushi – ein Märchen?

Während seiner Studienzeit war Hayao Miyazaki Vorsitzender einer Kinderliteraturgruppe, wodurch er zahlreiche Märchen aus aller Welt entdeckte. Noch heute zieht er immer wieder diverse Märchen als Inspirationsquelle heran, so auch für den Film „Howl's Moving Castle“, der auf dem gleichnamigen Buch von Diana Wynne Jones, einer englischen Autorin, basiert.

Vor dem Projektstart von „Prinzessin Mononoke“ wurde Miyazaki von einem japanischen Kinderbuch von Sachiko Kashiwaba, namens „The Marvelous Village Veiled in Mist“, dessen Inhalt jenem von „Chihiros Reise ins Zauberland“ sehr ähnelt, inspiriert: : „*A little girl finds her way to a tiny, bright-coloured town in a misty forest, where she meets a range of magic people, does various jobs to pay her way, and uses her initiative to solve her friends' problems.*“¹³³

Nach Abschluss des Filmprojekts „Prinzessin Mononoke“ begann Miyazaki zwar an einem neuen Projekt „Rin, the Chimney Painter“ zu arbeiten, dieses wurde jedoch nicht umgesetzt, da Suzuki, der Präsident von Studio Ghibli, Miyazaki empfahl, einen Film im Sinne von „Mein Nachbar Totoro“ zu entwerfen, der sich mehr an Kinder als Zielgruppe richtete. So verwarf er die Idee von „Rin, the Chimney Painter“, behielt nur sein Interesse an nationalen, japanischen Traumata – die Wirtschaftskrise der 1990er Jahre – bei und wandte sich aber wieder der ursprünglichen Idee zu, die durch „The Marvelous Village Veiled in Mist“ inspiriert wurde.

Aufgrund dieser Vorgeschichte und der des Öfteren in der Sekundärliteratur erwähnten Definition von „Chihiros Reise ins Zauberland“ als „fairy tale“, entstand das Interesse an einer Untersuchung der Einflüsse von Märchen und Mythen auf den Film und einer Charakterisierung des Films als Märchen. Dazu bedarf es jedoch in erster Linie einer Definition des Begriffs Märchen.

¹³³ Osmond, Andrew: BFI Film Classics. Spirited Away. China: Palgrave Macmillan, 2008, S. 44.

9. Märchen – eine Definition

Ein Märchen ist eine fantastische Erzählung, in der die Grenzen zwischen Realität und Fantasie verschwimmen. Tolkien erwähnt in diesem Zusammenhang vier Punkte, die, zusammen mit dem guten Ende, als Voraussetzung für ein herausragendes Märchen gelten:

Fantasie, Wiederaufrichtung aus tiefer Verzweiflung, Flucht, also Errettung aus großer Gefahr, und Trost in Niedergeschlagenheit. Diese Liste wird von Bettelheim mit der „Bedrohung der körperlichen und moralischen Existenz des Helden“ noch erweitert.¹³⁴

In früherer Zeit wurden Märchen stets mündlich überliefert, variierten jedoch entsprechend den Problemen der aktuellen Gesellschaft und den Motiven, die der Erzähler in sein Märchen einbauen wollte. Hier *„schlug sich die kumulative Erfahrung einer Gesellschaft nieder; die Menschen wollten die Weisheit vergangener Zeiten sich selbst ins Gedächtnis rufen und künftigen Generationen weitergeben.“*¹³⁵

Die schriftlichen Märchen, genannt Kunstmärchen, sind zumeist sehr kurz gehalten, sollen lehrreich sein und Kritik an den sozialen Zuständen einer Gesellschaft üben, indem sie die Welt nicht so abbilden, wie sie ist, sondern wie sie sein sollte. Die Darstellung und die Selektion der Probleme werden natürlich durch den Autor beeinflusst, der seine Meinung mit Hilfe selbst erdachter Inhalte und Symbole innerhalb eines Märchens äußert. In diesem Zusammenhang kann auf die Arbeit von Sergio Piaia, namens „Money can't buy creativity - Japanischer Autorenzeichentrickfilm am Beispiel von Hayao Miyazaki“ verwiesen werden, die die Werke von Hayao Miyazaki als Autorenfilme zu charakterisieren versucht.

Miyazaki erfüllt mit seinem Werk „Chihiros Reise ins Zauberland nicht nur alle Voraussetzungen Tolkiens und Bettelheims für ein gutes Märchen, sondern vermittelt mit seinem Werk auch die alten Werte und Traditionen, um sie der Gesellschaft wieder ins Gedächtnis zu rufen und dieses Wissen an künftige Generationen weiterzugeben. Indem Miyazaki Chihiro in eine Welt versetzt, die einer Stadt der Edo-Zeit gleicht, in der Arbeit und Worten noch eine vehemente Bedeutung zukommt, präsentiert er eine Welt, wie sie seiner Ansicht nach sein sollte und übt somit Kritik an der aktuellen Konsumgesellschaft. Des Weiteren demonstriert Miyazaki den lethargischen Kindern

¹³⁴ Vgl. Balek, Martin: Das Märchen als Hilfe zum Umgang mit der kindlichen Angst. Wien: Univ.-Dipl., 2002, S. 52.

¹³⁵ Balek, Martin: Das Märchen als Hilfe zum Umgang mit der kindlichen Angst. Wien: Univ.-Dipl., 2002, S. 53.

dieser Konsumgesellschaft, dass durch das Vertrauen auf die eigenen Fähigkeiten und harte Arbeit einiges bewältigt werden kann.

Der Nachfolger des Kunstmärchens ist die fantastische Erzählung, die folgendermaßen charakterisiert werden kann:

*„Es ist nicht wie beim Märchen ein geradliniges Fortschreiten in einer einheitlichen „Wunderwelt“, sondern reale und irreale Erzählebenen stehen nebeneinander, gehen auch manchmal ineinander über, sind aber durch eine eigene Gesetzmäßigkeit, die innerhalb des Wunderbaren waltet, voneinander deutlich abgehoben“.*¹³⁶

In diesen Bereich fallen Geschichten wie Harry Potter oder Astrid Lindgrens Pippi Langstrumpf, die sich allein schon durch ihre Länge von Kunstmärchen unterscheiden. Zudem liegt in der fantastischen Erzählung das Spielerische im Vordergrund, um den Kindern Bedürfnisse und Wünsche stellvertretend durch den Helden, zu erfüllen, die sie in Wirklichkeit nicht ausleben dürfen.¹³⁷

Aufgrund der Länge und der nebeneinander existierenden dies- und jenseitigen Welt, sollte „Chihiros Reise ins Zauberland“ eher dem fantastischen Märchen zugeordnet werden; Miyazaki legt jedoch keinen Wert auf das Spielerische, sondern auf die Demonstration von Problembewältigung, die eher dem Kunstmärchen zuzuschreiben ist. Gleich ob Kunstmärchen oder fantastische Erzählung, das Ziel beider Erzählstrategien ist die Erziehung. Erziehung kann *„als die Vermittlung von Mündigkeit oder Selbständigkeit und als Eingliederung in die Gesellschaft der Kultur verstanden werden“*.¹³⁸ Erziehung ist des Weiteren

*„nie nur eine Angelegenheit des Erziehers. Auf unsere Aktion folgt die Reaktion des Kindes, die wiederum auf uns zurückwirkt und uns beeinflusst.[...] Erzieherisches Tun kann nichts anderes sein als ein Angebot; wir können dem Kind Möglichkeiten aufzeigen, Hinweise geben oder, wie Pestalozzi sagte, „Handbietung leisten““.*¹³⁹

¹³⁶ Balek, Martin: Das Märchen als Hilfe zum Umgang mit der kindlichen Angst. Wien: Univ.-Dipl., 2002, S. 62.

¹³⁷ Vgl. ebd. S. 56-57.

¹³⁸ Balek, Martin: Das Märchen als Hilfe zum Umgang mit der kindlichen Angst. Wien: Univ.-Dipl., 2002, S. 64.

¹³⁹ Ebd., S. 65.

„Zahlreiche Märchengestalten zeigen Kindern Lösungsmöglichkeiten für schwierige Alltagsumstände und damit auch für ihre eigenen Konflikte. Die Kinder können damit auf einer ihnen verständlichen Ebene angesprochen werden und mit den Zauberfiguren gemeinsam eine Möglichkeit suchen, das geschwächte Selbstvertrauen wieder zu stärken und damit die Angst zu besiegen“¹⁴⁰

In diesem Kontext bietet „Chihiros Reise ins Zauberland“ Hilfe zur Selbsthilfe, indem es Kindern diverse Möglichkeiten zeigt, mit einem Problem umzugehen, wobei Trauer und Ängstlichkeit beispielsweise nicht zu dem gewünschten Ziel führen, während harte Arbeit, Toleranz und Beharrlichkeit Chihiro dabei helfen, ihre Eltern wieder zu befreien.

Diese Art von Hilfestellung wird in Märchen jedoch nie konkret formuliert, sondern zumeist in Form von Symbolsprache zum Ausdruck gebracht.

„Die Völkerkunde, die Volkskunde, die Religionsgeschichte betrachten Märchen als Zeugnisse alter Glaubens- und Erlebnisweisen, die Psychologie deutet sie ähnlich wie den Traum als Ausdruck unbewusster Seelenvorgänge. In all diesen Bereichen spielt die Welt der Symbole eine tragende Rolle“¹⁴¹

Ein Symbol stellt somit einen bewusst wahrnehmbaren Teil der Außenwelt dar, der eigentlich einen unbewussten, inneren Vorgang repräsentiert. Aus diesem Grund bedient sich die Märchendeutung meist derselben Symbolsprache, wie die Traumdeutung, da ein Traum ebenfalls Ausdruck unterbewusster Vorgänge ist. Ein Traum, im Gegensatz zu einem Märchen, repräsentiert jedoch ein individuelles Problem, während Märchen das Produkt von Gruppen, wenn nicht gar ganzen Völkern sind. Märchen stellen somit das Unbewusste der Menschheit und dadurch wiederum das von Carl Gustav Jung bezeichnete kollektive Unbewusste dar.

„Carl Gustav Jung hat, über Sigmund Freud hinausgehend, das kollektive Unbewusste entdeckt. Er betonte in seinen Forschungen stets die Autonomie und Wirklichkeit der <objektiven Psyche>, wie er das Unbewusste auch genannt hat. Wir wissen nicht, was

¹⁴⁰Ebd., S.48.

¹⁴¹ Binder, Barbara: Die Wasser- und Vegetationssymbolik in spanischen Zaubermärchen. Wien: Univ.-Dipl., 1996, S.2.

die unbewusste Psyche <an sich> ist; sie ist und bleibt ein größtes Geheimnis des Lebens, und wir erkennen sie nur an ihren Wirkungen auf das Bewusstsein.“¹⁴²

Märchen versuchen die hilfreichen Ratschläge des kollektiven Unbewussten bei der Bewältigung von allgemein gültigen, ebenso wie persönlichen, Problemen zu vermitteln. Diese Ratschläge müssen jedoch von der Märchendeutung „übersetzt“ werden, die versucht eine Brücke zum Unbewussten zu schlagen.

Dadurch, dass Märchen eben keine individuellen, sondern kollektive Probleme ansprechen, fühlt sich ein Kind verstanden, wenn es die eigenen Probleme in der Handlung wiederfindet und das Gefühl hat, nicht mit seiner Problemsituation alleine zu sein. Aus diesem Grund werden Ereignisse möglichst allgemein dargestellt, Figuren möglichst klar und einfach gezeichnet und es werden nur wenige Informationen über die Hauptfigur und ihre Umgebung preisgegeben, um eine bessere Identifikation zu ermöglichen. Natürlich kann ein Langspielfilm in dieser Hinsicht nicht mit einem kurzen, schriftlich festgehaltenen Märchen verglichen werden, da ein Film zahlreiche Informationen auf der visuellen, wie auch der akustischen Ebene vermittelt, dennoch ist auffällig, dass nur sehr wenige Informationen über Chihiros Leben vor dem Umzug preisgegeben werden, geschweige denn über ihre Eltern, die nicht einmal namentlich erwähnt werden. Nur Chihiros Lethargie, die kapitalistischen Wertvorstellungen ihrer Eltern – also im Grunde nur Charaktereigenschaften –, sowie der Umzug von der Stadt aufs Land werden in den ersten Minuten als Rahmengeschichte gezeigt. Eine Identifikation mit Chihiro wird somit einerseits durch diese fehlende Vorgeschichte, aber vor allem durch die allererste Kameraeinstellung – ein Point of View Shot aus der Sicht von Chihiro – ermöglicht.

„Der Anspruch des Märchens besteht nicht darin, die (Lebens-) Geschichte eines realen Menschen zu erzählen, sondern es möchte anhand einer Figur ein allgemein menschliches Problem und seine Lösung darstellen. Die Einmaligkeit des Helden ist weder gefragt noch gefordert, da das Märchen keine Darstellung eines Einzelschicksals

¹⁴² Birkhäuser-Oeri, Sibylle: Die Mutter im Märchen. Deutung und Problematik des Mütterlichen und des Mutterkomplexes am Beispiel bekannter Märchen. Küssnacht: Verl. Stiftung für Jungesche Psychologie, 2003, S.1.

ist, sondern einige Handlungsmuster und Möglichkeiten für Problemlösungen aufzeigen möchte“.¹⁴³

Aufgrund der fehlenden Vorgeschichte wird der Fokus des Zusehers weniger auf das Leben von Chihiro, sondern auf ihren Charakter und dessen Entwicklung gerichtet. Dies entspricht einer weiteren Eigenart von Märchen, dass nur der Held ein Eigenleben besitzt und einen Entwicklungsprozess vollzieht, während alle anderen Figuren nur durch ihre Beziehung zum Helden Bedeutung erlangen.

Die Nebenfiguren in „Chihiros Reise ins Zauberland“ werden ohne eine Erklärung ihres bisherigen Lebens eingeführt, wodurch ihre Existenz auf ihre charakterlichen Eigenschaften beschränkt und erst durch die Verbindung zu Chihiro definiert wird. Rin und Kama-jī äußern sich zwar einmal kurz bezüglich der Welt außerhalb des Badehauses, indem Rin von der Stadt jenseits des Meeres erzählt und Kama-jī von den Zugfahrkarten, die er vierzig Jahre aufbewahrt hat, doch sind diese Bemerkungen nur Ausdruck der Wünsche und Hoffnungen dieser Nebenfiguren, die Chihiro ebenfalls teilt. Selten wird der Fokus der Betrachtung von Chihiro abgewandt, um sich einer Nebenfigur zu widmen. Ein derartiger Perspektivenwechsel dient jedoch entweder der Ankündigung einer neuen Gestalt, die in Chihiros Leben tritt, wie beispielsweise Okusare-Sama, oder der Entwicklung der Handlung. In letzterem Fall fliegt beispielsweise Yubāba davon, wobei nur ihre Abreise und Ankunft gezeigt wird, jedoch nicht ihre Reise an sich.

Des Weiteren erfolgt eine charakterliche Entwicklung der Nebenfiguren nur durch den Kontakt mit Chihiro. Beispiele wären Kaonashi, der sich von einer einsam herumirrenden Figur zu einem alles verschlingenden Monster und wieder zurück entwickelt, Bou, der durch Chihiro erstmals sein Zimmer verlässt und in die „gefährliche“ Außenwelt aufbricht, oder auch Haku, der mit Chihiros Hilfe seinen eigenen Namen wieder erfährt und so in seine Welt zurückkehren kann. Selbst die böse Hexe Yubāba wird am Ende des Films zu einem „Großmütterchen“ relativiert.

¹⁴³ Balek, Martin: Das Märchen als Hilfe zum Umgang mit der kindlichen Angst. Wien: Univ.-Dipl., 2002, S. 75.

10. Japanische Märchen

Für den Film „Chihiros Reise ins Zauberland“ wurden sowohl östliche, als auch westliche Märchen als Inspirationsquelle herangezogen. Neben „Alice im Wunderland“ von Lewis Carrol und „Krabat“ von Otfried Preußler werden das bereits erwähnte japanische Kinderbuch „The Marvelous Village Veiled in Mist“ von Sachiko Kashiwaba, sowie zwei alte japanische Märchen namens „Suzume no Oyado“ (The Sparrow’s Inn) und „Nezumi no Goten“ (The Mouse’s Castle) genannt. *„Our ancestors had been dining at the Suzume no Oyado and enjoying a feast at the Nezumi no Goten“*¹⁴⁴ In diesem Sinne soll sich dieses Kapitel erst näher mit den Eigenheiten japanischer Märchen beschäftigen, bevor Vergleiche zwischen „Chihiros Reise ins Zauberland“ und „Krabat“, sowie „Alice im Wunderland“ gezogen werden.

10.1 Historische Erläuterungen

In Japan werden erst seit den 1930er Jahren Märchen gesammelt, mit dem Ziel, die kulturellen Überlieferungen zu erhalten. Diese Märchen wurden meist zusammen mit den Hintergründen der jeweiligen Erzähler festgehalten: der Beruf und die Heimat der Vorfahren, die Persönlichkeit des Erzählers, etc.¹⁴⁵ Ursprünglich wurden die Erzählungen des Volkes durch sogenannte kataribe mündlich verbreitet, die erst mit der Einführung und Abwandlung der chinesischen Schrift niedergeschrieben wurden. Die wichtigsten und ältesten schriftlichen Quellen sind das Kojiki und Nihonshoki, die sich mit der Geschichte Japans und somit auch mit der Mythologie und den Märchen auseinandersetzen.

Märchen werden in der japanischen Sprache als „mukashibanashi“ bezeichnet, was soviel bedeutet wie „Erzählung aus alter Zeit“. Der Ursprung dieses Begriffs liegt in einem Satz, der, in den verschiedensten Abwandlungen, den Märchen als Einführungsphrase dient. Ein Beispiel wäre „mukashi, mukashi“, was mit „in alter, alter Zeit“ oder „es war einmal“ übersetzt werden kann.¹⁴⁶ Mukashibanashi lassen sich in drei Kategorien unterteilen:

¹⁴⁴ Lu, Alvin: The Art of Miyazaki’s Spirited Away. Singapore: VIZ Media, LLC, 2009, S. 16.

¹⁴⁵ Vgl. Ozawa, Toshio: Japanische Märchen. Frankfurt am Main: Fischer, 1974, S. 7-8.

¹⁴⁶ Hammitzsch, Horst: Japanische Volksmärchen. München: Diederichs, 1990, S. 310.

- Die einfache Form
- Die komplexe Form
- Eine Sonderform der mukashibanashi

Die einfache Form beinhaltet meist nur ein singuläres Ereignis. Zumeist werden hier Gut und Böse in Form von Nachbarn oder eines Ehepaares dargestellt, wobei die böse Person – oft eine böse alte Ehefrau die in Kontrast zu ihrem lieben netten Mann steht – die gute, die durch ihre positiven Taten zu Reichtum gelangt ist, nachahmt und so bestraft wird. So werden negative Eigenschaften wie Gier, der positiven Toleranz und Hilfsbereitschaft gegenübergestellt. Viele dieser einfachen Märchen beschäftigen sich auch mit der Herkunft der Tiere oder setzen sich – in Tierfabel oder Tierepos – mit den optischen Merkmalen, den Eigenschaften und dem Schicksal der Helden auseinander.

In der komplexen Form hingegen sind der Mensch und sein Wirken in der menschlichen Gesellschaft – diese kann auch durch Geisterwesen oder Tiere repräsentiert werden – im Zentrum der Betrachtungen.¹⁴⁷ Diese komplexe Form kann noch weiter unterteilt werden in:

- Das übernatürliche Märchen
- Das allegorische Märchen
- Das Märchen der simplen Wirklichkeit.

Im übernatürlichen Märchen besitzt der Held meist übermenschliche Kräfte oder ist von ungewöhnlicher Herkunft. Er gelangt in eine jenseitige Welt, in der er von überirdischen Wesen oder Zauberkraften unterstützt wird, wodurch der Held einem übernatürlichen Gegner überlegen ist. Im Verlauf der Geschichte muss der Held schwierige Aufgaben lösen, erfährt jedoch am Ende Glück durch Reichtum und eine Braut. Charakteristisch für diese Form des komplexen Märchens ist, dass die Namen der Figuren bereits etwas über ihre Charaktereigenschaften oder ihre Herkunft verraten. Die allegorischen Märchen sind meist von religiös-ethischem Charakter und haben daher meist die Erziehung der Leser als Ziel. Die zentrale Eigenschaft der Märchen der simplen Wirklichkeit ist die Positionierung des Helden im Mittelpunkt des Geschehens, wobei die Nebenfiguren nur dazu dienen, die Handlung voranzutreiben.

¹⁴⁷ Hammitzsch, Horst: Japanische Volksmärchen. München: Diederichs, 1990, S. 311.

Die Sondergruppe der mukashibanashi ist auf einen buddhistischen Ursprung zurückzuführen und verwendet daher Priester, Blinde, Tore etc. als Hauptfiguren, wobei sich die Handlung um Rätselfragen und komischste Missverständnisse dreht.¹⁴⁸

Bis auf jene zuletzt genannte Sondergruppe, vereinigt sich deutlich der Großteil der markanten Merkmale der mukashibanashi in „Chihiros Reise ins Zauberland“: Der Fokus auf Chihiros Charakter und Schicksal, die jenseitige Welt, in der Chihiro Aufgaben lösen muss, um ihre Eltern aus der Gewalt von Yubāba zu befreien, die Verknüpfung von Chihiro und den Nebenfiguren, sowie der erzieherische und religiöse Charakter des Films.

Hayao Kawai, der sich intensiv mit japanischen Märchen auseinandersetzt ist ein Anhänger von C.G. Jung, der Märchen und Mythologie aus aller Welt als Quelle der Einsicht in die tiefsten Ebenen des menschlichen Bewusstseins bezeichnet. Diesen Ansatz möchte ich anhand eines von Kawai ausgewählten Beispiele, „The Bush Warbler’s Home“, erläutern.

10.2 The Bush Warbler’s Home

“A young woodcutter went into a forest and came across a splendid mansion that he had neither seen nor heard of before. Entering the mansion, he met a beautiful lady who asked him to watch over it while she went away briefly. As she was leaving, she forbade him to look into the next room, and he promised her not to do so. Once she was gone, however, he broke his promise. He found three pretty girls sweeping that room; but upon seeing the woodcutter, they immediately disappeared, gliding away quickly like birds. The woodcutter then went on into one room after another and saw that they contained many treasures. In the seventh room there was a bird nest with three small eggs. Picking up the nest, he accidentally dropped them. Three birds hatched from the eggs and flew away. Just then, the lady came back and blamed the woodcutter for breaking his promise, causing thereby the death of her three daughters. Transforming herself into a bush warbler, she too flew away. When the man became aware of himself, he was standing alone just where he had found the mansion, but the mansion was no longer there.”¹⁴⁹

¹⁴⁸ Hammitzsch, Horst: Japanische Volksmärchen. München: Diederichs, 1990, S. 312.

¹⁴⁹ Kawai, Hayao: The Japanese Psyche. Major Motifs in the Fairy Tales of Japan. Woodstock, Conn.: Spring Publications, 1997, siehe Appendix.

Ein Holzfäller entdeckt in seiner gewohnten Umgebung ein Haus als ungewöhnliches, unbekanntes Objekt, ebenso wie Chihiro, die zu Beginn des Films erstmals in ihrer modernen, konsumorientierten Welt plötzlich ein torii und die Shintō-Schreine bemerkt. Wenn die Religion, entsprechend dem zuvor genannten Zitat von Hayao Miyazaki¹⁵⁰, kulturellen Charakter hat und in Japan eigentlich allgegenwärtig ist, hätte Chihiro diese religiösen Objekte eigentlich kennen müssen, wären sie – entsprechend ihrer optischen Darstellung im Film – nicht in Vergessenheit geraten.

Hayao Kawai interpretiert dieses unerwartete Erscheinen seltsamer Phänomene folgendermaßen:

*„Reality consists of countless layers. Only in daily life does it appear as a unity with a single layer which will never threaten us. However, deep layers can break through to the surface before our eyes. Fairy tales have much to tell us in this regard: the mansion that suddenly appeared and the beautiful lady who lived there are good examples of that type of experience. Heroes of fairy tales often encounter curious existences when they have lost their way or when they have been left by their parents.“*¹⁵¹

Chihiro entspricht diesem Heldenbild der Märchen. Sie hat nicht nur tatsächlich – der Vater verfährt sich bei der Suche nach ihrem neuen Heim –, sondern auch symbolisch ihren Weg verloren, da sie durch ihre Apathie keine Freude an der Zukunft, an dem künftigen Lebensweg hat. Sie hat somit ihr Ziel aus den Augen verloren, wird des Weiteren von ihren Eltern alleine gelassen, da diese sich auf das Buffet in Aburaya stürzen und Chihiro ignorieren, woraufhin Chihiro sich alleine auf den Weg macht, wo sie dann einer dieser „curious existences“ begegnet, die Kawai erwähnt.

Wie bereits erwähnt vergleicht C.G. Jung die Märchen mit dem menschlichen Bewusstsein. Aus diesem Grund vergleicht Hayao Kawai die verschiedenen Ebenen der Realität mit der Struktur der Psyche: Daily space (consciousness) – Intermediate space – Non-daily space (unconscious).¹⁵²

¹⁵⁰ Vgl. 7.2 Darstellung religiöser Elemente in Sen to Chihiros no Kamikakushi

¹⁵¹ Ebd., S.2.

¹⁵² Vgl. ebd., S. 6.

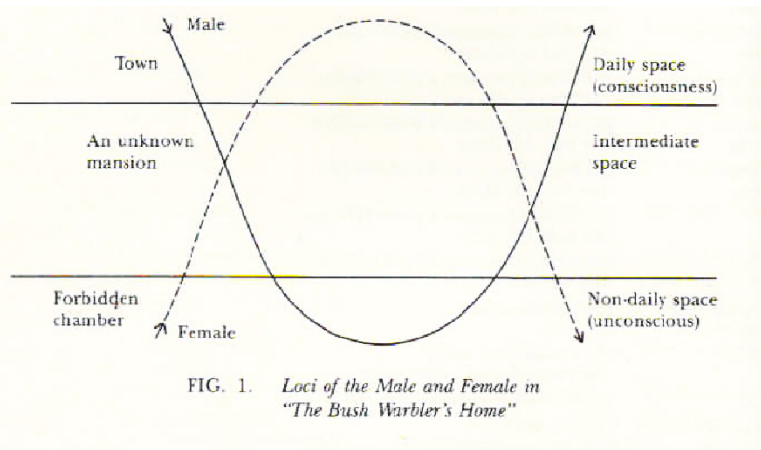
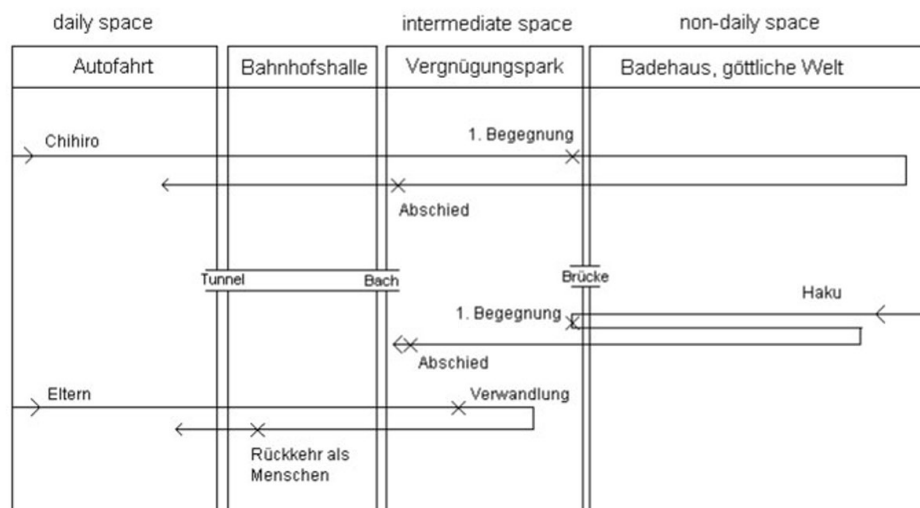


Abb. 59: Ebenen des Bewusstseins

In dem Märchen „The Bush Warbler's Home“ kommt der Holzfäller somit aus der bewussten Ebene der Realität, stößt in jener Ebene, in der Bewusstsein und Unbewusstes aufeinandertreffen, auf das Haus, dringt dort ein und betritt dadurch das Unbewusste, von dem er schlussendlich wieder zurückkehrt und im Bewusstsein erwacht. Die Realität des Alltags wird somit mit dem Bewusstsein gleichgesetzt, während das Nicht-Alltägliche mit dem Unbewussten übereinstimmt.

In diesem Sinne kann „Chihiros Reise ins Zauberland“ interpretiert werden, dessen Ziel es ist, den Zusehern, durch Chihiros Reise, die alten Traditionen und Werte wieder ins Bewusstsein zu rufen. Chihiro kommt ebenfalls aus ihrer alltäglichen und konsumorientierten Welt. Sie gelangt durch einen Tunnel zu einer Stadt, in der sie von den Eltern alleine gelassen wird. Hier treffen Bewusstsein und Unbewusstes zusammen und es erfolgt eine Begegnung mit einer „curious existence“, nämlich Haku. Sie gelangt in das Badehaus, das Unbewusste und kehrt am Ende ihrer Reise wieder in den täglichen Raum, das Bewusstsein zurück.

Diese These soll durch folgende Skizze veranschaulicht werden:



Chihiro befindet sich mit ihren Eltern in der alltäglichen Welt und gelangt durch einen Tunnel zu einer Art Bahnhofshalle. Diese Halle deutet auf den Beginn der Reise hin, unterstützt durch die fernen Klänge eines fahrenden Zuges. Sie überquert zusammen mit ihren Eltern einen Bach und gelangt zu einer Stadt, in der ihre Eltern als Teil des alltäglichen Lebens verweilen. Hier treffen Unbewusstes und Bewusstes zusammen: Chihiro begegnet Haku und ihre Eltern werden in Schweine verwandelt. Chihiro versucht zu fliehen, doch der Bach verwandelt sich in ein Meer, das Chihiro den Weg in die alltägliche Welt versperrt.

Als sie später zusammen mit Haku die Brücke zum Badehaus - einem für Menschen verbotener Ort - überqueren soll, rät er ihr die Luft anzuhalten, damit sie nicht bemerkt wird. Sie schafft es nicht und wird somit vom Unterbewusstsein aufgenommen. Gegen Ende des Films kann Haku sie nur bis zu dem Bach begleiten und dahinter befinden sich bereits Chihiros zurückverwandelte Eltern. Da die Konfrontation von Bewusstem und Unbewusstem somit nur zwischen dem Bach vor und der Brücke nach der Stadt stattfindet, ist dieser Bereich als *intermediate space* zu bezeichnen.

Die Übergänge von jedem in der Skizze verzeichneten Bereich werden zudem von Grenzen definiert, die alle in Verbindung zu dem Unbewussten stehen. In zahlreichen Märchen ist es, neben dem Brunnen oder Kaninchenbau, stets ein Tunnel, ein Bach, eine Brücke oder die hereinbrechende Nacht, die einen Übergang zum Unbewussten kennzeichnen.

Bestärkt wird diese Annahme von Chihiros Reise in ihre eigenes Unterbewusstsein unter anderem durch Zenibas Kommentar: „*Nothing that happens, is ever forgotten, even if you can't remember it.*“¹⁵³ Dieser Ausspruch bezieht sich auf Haku, der Chihiro als kleines Mädchen gerettet hat, nachdem sie in den Fluss gefallen war. Als kleines Mädchen ist sie Haku somit bewusst begegnet, bis er im Laufe der Zeit jedoch in dem Unterbewusstsein verschwunden ist. Erst durch ihre Erinnerung an dieses Ereignis - ein vergessener Zwischenfall wird wieder ins Bewusstsein gerufen - kann Haku in seine Welt, ins Bewusstsein zurückkehren. In diesem Sinne wird auch, bezüglich des Nō-Theaters, Hakus Verbindung als Drache mit dem Osten, der Hauptbühne und somit der alltäglichen, bewussten Welt verdeutlicht. Auch Rins und Kama-jīs Wunsch, diesen Ort zu verlassen, könnten dieser These entsprechend als Wunsch, ins Bewusstsein zu gelangen, interpretiert werden.

¹⁵³ Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 01:50:57.

Ein weiteres Indiz ist der bereits erwähnte Aufbau des Nō-Theaters, bei dem ein Kieferbaum die Grenze zwischen der dies- und der jenseitigen Welt kennzeichnet, die durch den hashigakari miteinander verbunden werden. Chihiro erblickt, nachdem ihre Eltern sich über das Buffet hergemacht haben, einen großen Kieferbaum, der die Brücke zum Badehaus und somit zu einer jenseitigen Welt – ihrem Unterbewusstsein – kennzeichnet. Auf dem hashigakari treffen Bewusstsein und Unterbewusstsein zusammen und hier findet auch Chihiros erste Begegnung mit Haku statt.

Am Ende des Films erwacht Chihiro wieder in ihrem Bewusstsein und findet sich in einem Zustand wieder, den Hayao Kawai als „situation of nothing“ bezeichnet. Diese „Situation of nothing“ interpretiert Kawai nicht als „nothing has happened“ sondern als „The Nothingness has happened“. Kurz gesagt: *“The first and last scenes of the story are identical: namely, nothing has happened.”*¹⁵⁴ Diese Aussage wird durch jene ziemlich genau übereinstimmenden Bilder des Tunnels, zu Beginn und gegen Ende des Films, verdeutlicht, in denen Chihiro sich ängstlich an den Arm ihrer Mutter klammert. In einigen Variationen von „The Bush Warbler’s Home“ erwacht der Holzfäller als alter Mann wieder in der Realität, was auf eine unterschiedliche Zeiterfahrung in alltäglichem und unterbewusstem Raum zurückzuführen ist, die bei Chihiro auch im Ansatz – durch den Staub im Auto – verarbeitet wird.

Zentraler Aspekt dieser Reise in das eigene Unterbewusstsein ist die Entwicklung von Chihiros Persönlichkeit von einem lethargischen Mädchen zu einem Mädchen, das unbewusst an Selbstvertrauen, Toleranz und Hilfsbereitschaft gewonnen hat. Hayao Kawai definiert diese Entwicklung des Bewusstseins anhand mythologischer Bilder, indem er „The Origins and History of Consciousness“ von Erich Neumann zusammenfasst: *„the ego begins to emerge from its identity with the uroboros. The world experienced by the waking ego is that of the Great Mother. The figures of the Great Mother play important roles in the world’s myths and religions.”*¹⁵⁵

10.3 Die Große Mutter

Die Große Mutter ist zwar eine universelle Vorstellung, die sich nicht auf die japanischen Märchen beschränkt, doch ist die Erläuterung des Begriffs und seiner

¹⁵⁴ Kawai, Hayao: *The Japanese Psyche. Major Motifs in the Fairy Tales of Japan*. Woodstock, Conn.: Spring Publications, 1997, S. 20-21.

¹⁵⁵ Die Zusammenfassung ist bei Hayao Kawai nachzulesen, Kawai, Hayao: *The Japanese Psyche. Major Motifs in the Fairy Tales of Japan*. Woodstock, Conn.: Spring Publications, 1997, S. 14-16.

Ausformungen für die Interpretation von Yubāba und Zeniba als Teile der Großen Mutter und von Yamauba, der Hexenfigur japanischer Märchen, unumgänglich.

Bei der Großen Mutter handelt es sich um einen Archetypus nach C.G. Jung, um eine Vorstellung einer fürsorglichen und zugleich alles verschlingenden Mutterfigur, die im Unbewussten existiert. Dieser Mutterarchetypus drückt sich im Märchen, als Repräsentant des Unbewussten, in Form von Hexen, Stiefmüttern, liebevollen, alten Frauen, etc. aus. Diese Märchenmütter besitzen die Fähigkeit zu zaubern oder sich in Tiere zu transformieren und die positiv besetzten Mutterfiguren unterstützen den Helden zumeist mit hilfreichen Objekten.

Dieser Mutterarchetypus wird, nach Jung, zudem mit dem Unbewussten gleichgesetzt, da dieses die Mutter des Bewusstseins darstellt. Die Eigenschaften dieses mütterlichen Prinzips werden von ihm folgendermaßen zusammengefasst:

„Seine Eigenschaften sind das <Mütterliche> schlechthin, die magische Autorität des Weiblichen, die Weisheit und die geistige Höhe jenseits des Verstandes; das Gütige, Hegende, Tragende, Wachstum-, Fruchtbarkeit- und Nahrungspendende; die Stätte der magischen Verwandlung, der Wiedergeburt; der hilfreiche Instinkt oder Impuls; das Geheime, Verborgene, das Finstere, der Abgrund, die belebte Unterwelt, das Verschlingende, Verführende und Vergiftende, das Angsterregende und Unentrinnbare.“¹⁵⁶

Die Mutterfigur wird somit mit der unbewussten Ebene der Triebe und Instinkte gleichgesetzt, die, je nach ihrer Beziehung zu dem Helden oder der Heldin, positiv oder negativ besetzt ist. Sibylle Birkhäuser-Oeri deutet die negative Besetzung der mütterlichen Figur als Versuch, die Heldenfigur infantil zu erhalten und ihn oder sie von dem individuellen Weg, den er oder sie als Heldenfigur beschreiten muss, abzuhalten. Die positiv besetzte Märchenmutter gilt als Erlöserin, die die Heldenfigur aus der Enge des Bewusstseins befreit, wodurch er oder sie lernt, auf die Impulse des Unbewussten zu achten.¹⁵⁷

In Japan werden Kannon, die im gesamten Mahayana Buddhismus bekannteste Bodhisattva Figur, als positiver Vertreter und Yamauba, die alles verschlingende

¹⁵⁶ Birkhäuser-Oeri, Sibylle: Die Mutter im Märchen. Deutung und Problematik des Mütterlichen und des Mutterkomplexes am Beispiel bekannter Märchen. Küssnacht: Verl. Stiftung für Jungsche Psychologie, 2003, S.21.

¹⁵⁷ Vgl. Ebd., S.23, S.37.

Berghexe als negativer Vertreter genannt. Des Weiteren vereint Izanami, eine Gottheit, die Japan schuf und die später zur Gottheit des Landes des Todes wurde, positive und negative Bilder in sich. Ihre Geschichte wird in Bezug auf die Mythologie Japans noch näher erläutert werden.

Diese positiven und negativen Aspekte, die die Große Mutter in sich vereint, werden in „Chihiros Reise ins Zauberland“ durch Zeniba und Yubāba repräsentiert, die zusammen zwei Teile eines Ganzen darstellen: *„My sister and I are two halves of a whole“*¹⁵⁸ Yubāba, als negative Seite der Großen Mutter, droht Chihiro zu verschlingen und wird als Hüterin der Infantilität dargestellt, da sie ihren Sohn Bou in seinem Zimmer mit Plüschtieren und Spielzeug verwöhnt und ihn vor der gefährlichen Außenwelt warnt. Zeniba hingegen, die den positiven Aspekt der Großen Mutter darstellt, hilft Chihiro sich an die Begegnung mit Haku zu erinnern und sich somit mit dem Unbewussten auseinanderzusetzen. Das Unbewusste, der Mutterarchetypus wird nur dann negativ konnotiert, solange die Einstellung des Bewusstseins gegenüber dem Unbewussten nicht richtig ist. Somit wird Yubābas Gefährlichkeit durch das Wort „Großmütterchen“ relativiert, nachdem sich Chihiro mit ihrer eigenen, ins Unbewusste verdrängten, Erinnerung auseinandergesetzt hat.

Des Weiteren sei eine negative Figur, wie die böse Stiefmutter, dazu da, die negativen Gefühle gegenüber der eigenen Mutter auf eben jene böse Figur zu übertragen, um die positive Vorstellung der eigenen Mutter zu erhalten. Diese negative Figur

*„bietet dem Kind die Möglichkeit, seine zwiespältigen Gefühle gegenüber seiner eigenen Mutter aufzuteilen, nämlich auf die eigene Mutter selbst und auf die Märchenfigur der Stiefmutter. Die scheinbar getrennt voneinander existierenden Mutter-Figuren haben einen zentralen Platz in der kindlichen Erlebnis- und Phantasiewelt. Das Kind kommt mit seinen ambivalenten Gefühlen nicht zurecht und projiziert die Schuld auf die Stiefmutter.“*¹⁵⁹

Eine weitere Erklärung dieser gegensätzlichen Darstellung von Mutterfiguren wäre der Drang des Unbewussten zur Individuation.

¹⁵⁸ Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 01:50:22.

¹⁵⁹ Zewelitsch, Ursula: Die Hexe im Märchen. Wien: Univ.- Dipl. 1995, S.54.

„Der junge Mensch dient noch vor allem der Mutter Natur, welche durch ihn im Geheimen ihre Zwecke verfolgt, d.h. die Dynamik des Mutterbildes verwirklicht sich noch relativ unbewusst in den Triebvorgängen. [...] Im Unbewussten wurzelt [...] der Drang zur Individuation. Dieser scheint aber eine Macht zu sein, welche [...] es ohne die Mithilfe des Bewusstseins kaum erreichen kann. Eben weil es unbewusst ist und ihm die Eindeutigkeit des Bewusstseins fehlt, ist es in seinem Wollen sehr widerspruchsvoll. Darum zerstört die Mutter, wenn das menschliche Bewusstsein ihr nicht entgegenkommt, auch so oft ihre eigenen Geburten wieder. Dieser psychologische Tatbestand wird in den Märchen häufig durch eine positive und eine negative Muttergestalt dargestellt oder durch eine gewisse Gegensätzlichkeit ein und derselben Mutterfigur. [...] Diese Zweideutigkeit ist der Grund, weshalb schon der junge Mensch nicht nur der Mutter dienen, sondern auch seinen eigenen Willen durchsetzen und sein Ich entwickeln muss, mit denen er sich auch gegen sie behaupten kann. [...] Erst dann ist sein Ego zu dem vom Unbewussten unterscheidbaren Bezugspunkt geworden, ohne welchen es keine positive Verbindung damit gibt.“¹⁶⁰

Somit ist es für die Entwicklung der eigenen Identität erforderlich, dass sich die Heldenfigur gegen die Märchenmutter auflehnt und einen Sieg in Form von List, Flucht oder Tötung der negativ besetzten Mutterfigur erringt. Voraussetzung für diese Gegenwehr ist jedoch Mühe und Einsatz, um sich aus der abgeriegelten Welt des Unbewussten zu befreien. Aus diesem Grund ist die Ausübung schwerer Arbeiten – Chihiro erhält eine Anstellung in dem Badehaus von Yubāba - ein gängiges Motiv in Märchen und Mythologie, bei der die Heldenfigur zumeist Unterstützung von der hilfsbereiten Seite des Unbewussten erhält.

Sibylle Birkhäuser-Oeri zählt in ihrem Buch „Die Mutter im Märchen“ zahlreiche Variationen der Großen Mutter auf, wobei sie jedoch die verschwommenen Grenzen dieser Klassifikationen betont. Einige Beispiele werden hier in Folge kurz zusammengefasst.

10.3.1 Die Todesmutter

Die Todesmutter verkörpert die negative, zerstörerische Seite der Großen Mutter. Aus diesem Grund versucht sie den anderen Märchenfiguren zu schaden und droht, sie

¹⁶⁰ Birkhäuser-Oeri, Sibylle: Die Mutter im Märchen. Deutung und Problematik des Mütterlichen und des Mutterkomplexes am Beispiel bekannter Märchen. Küsnacht: Verl. Stiftung für Jungsche Psychologie, 2003, S.120.

beispielsweise zu verschlingen, in Tiere zu transformieren, sie einzusperren, etc. Um die Begegnung mit dieser Hexe zu überleben, muss die Heldenfigur die richtige Einstellung finden, um fliehen oder sich selbst erneuern zu können. Sollte ihm oder ihr dies nicht gelingen, wird er oder sie oft von der Hexe zerstört.¹⁶¹

10.3.2 Die Verwandlerin in Tiere

Zentrales Motiv eines solchen Märchens ist die Verwandlung der Hauptfigur durch eine negativ besetzte Mutter in ein Tier und die Aufhebung dieser Verzauberung. Jedwede Mutterfigur steht in diesem Fall in enger Verbindung zu Tieren, indem sie beispielsweise selbst als Tiergestalt in Erscheinung treten. Durch die Verwandlung in ein Tier wird einer Person das Bewusstsein genommen und auf das Unbewusste, die Triebhaftigkeit reduziert, da Tiere von ihrem Instinkt und ihren Trieben geleitet werden:

„Wenn ein Mensch in ein Tier verwandelt wird, so bedeutet es, dass ihm das genommen wird, was den Menschen über das Tier hinaus kennzeichnet, das Bewusstsein. Er kann dann nur noch rein instinktiv weiterfunktionieren, d.h. ein dunkles, sinnloses Leben führen, oder er wird das Opfer seiner Getriebenheit. Schon Circe verwandelte Menschen in Schweine, aber auch heute im Zeitalter des Materialismus ist es das Los vieler Menschen, in Tiere verzaubert zu werden, denn eine nur materialistische Einstellung nimmt dem Leben den geistigen Sinn.“¹⁶²

10.3.3 Die einsperrende Zauberin

Die Gefangennahme und Einkerkierung durch eine Mutterfigur bezieht sich zumeist auf eine Bindung an das Unbewusste, wodurch die Hauptfigur von dem Bewusstsein, von ihrem alltäglichen Leben abgegrenzt wird. Eine derartige Abschottung erfolgt meistens aufgrund eines bestimmten Zwecks, beispielsweise um einen inneren Wachstumsprozess zu schützen. Dieser Zweck lässt sich jedoch zumeist erst anhand der Konsequenzen erkennen, wie bei Dornröschen, die sich erst aufgrund ihrer Gefangenschaft mit dem Prinzen verbinden kann.¹⁶³

¹⁶¹ Vgl. Birkhäuser-Oeri, Sibylle: Die Mutter im Märchen. Deutung und Problematik des Mütterlichen und des Mutterkomplexes am Beispiel bekannter Märchen. Künznacht: Verl. Stiftung für Jungische Psychologie, 2003, S.48.

¹⁶² Ebd., S.84.

¹⁶³ Vgl. Birkhäuser-Oeri, Sibylle: Die Mutter im Märchen. Deutung und Problematik des Mütterlichen und des Mutterkomplexes am Beispiel bekannter Märchen. Künznacht: Verl. Stiftung für Jungische Psychologie, 2003, S.159.

10.3.4 Die Mutter als Schicksalsmacht

Der schicksalbestimmende Aspekt des Mutterbildes erscheint im Märchen, wie in der Mythologie, besonders häufig im Bilde der Spinnerin. ¹⁶⁴

Das Spinnen von Fäden drückt eine Aktivität des Unbewussten aus, da das Spinnen früher als typisch weibliche Verhaltensweise galt und es somit als Tätigkeit der großen Mutter interpretiert werden kann. In diesem Zusammenhang werden oft die Schicksalsfäden der Heldenfiguren gesponnen oder die Hauptfigur erhält ein Knäuel, das ihr den rechten Weg zeigen soll. ¹⁶⁵

10.3.5 Die lebensschenkende Naturmutter

Ein zentraler Aspekt der Naturmutter ist der Schutz, das Hegen und Umfassen. Oft repräsentiert sie auch den Tod, der den Sterbenden umhüllt und ihn in das Jenseits wieder gebiert. In diesem Sinne wird die lebensschenkende Naturmutter oft auch als das Unbewusste interpretiert, das innerhalb eines irdischen Lebens eine Reinkarnation, einen mentalen Wandel einleitet.

Die Naturmutter vereinigt die gegensätzlichen Aspekte der Großen Mutter in einer Gestalt, da sie auf die Natur von Lebewesen bezieht. Einige Lebewesen sind demnach von Natur aus grausam, während andere mitfühlend und hilfsbereit sind. Diese beiden Aspekte der Naturmutter kämpfen gegeneinander, obwohl sie in Wirklichkeit Teil ein und derselben Mutterfigur sind. ¹⁶⁶

10.3.5 Die große Göttin unserer Zeit

Nach Sibylle Birkhäuser-Oeri ist *die Große Mutter in unserer jetzigen Epoche besonders im Vordergrund [...], sowohl in ihrer kulturauflösenden und zugleich auch in ihrer Neues schaffenden Funktion. Sie ist [...] die große Göttin unserer Zeit, d.h. derjenige Archetypus, welcher unsere seelische Zeitlage dominiert. Aber sie wird oft nicht bewusst als überpersönliche Macht anerkannt und beachtet, sondern der heutige*

¹⁶⁴ Ebd. S.220.

¹⁶⁵ Vgl. ebd., S.216.

¹⁶⁶ Vgl. Birkhäuser-Oeri, Sibylle: Die Mutter im Märchen. Deutung und Problematik des Mütterlichen und des Mutterkomplexes am Beispiel bekannter Märchen. Küssnacht: Verl. Stiftung für Jungesche Psychologie, 2003, S241.

Mensch ist ihr meistens unbewusst verfallen, z.B. in Form des vorherrschenden Materialismus, wo sie sich dann mehr von der destruktiven Seite zeigt.“¹⁶⁷

Aus diesem Grund „beutet [der Mensch] die Natur solange aus, bis sie sich rächt und ihm alles, was sie ihm gegeben hat, ja selbst seine Menschlichkeit, wegnimmt und ihn zum „Tier“ macht.“¹⁶⁸

10.4 Yubāba und Zeniba – Zwei konträre Teile der Großen Mutter

Diese Variationen der Großen Mutter werden in „Chihiros Reise ins Zauberland“ durch die negativ besetzte Yubāba und die positiv konnotierte Zeniba vereint dargestellt.

Yubāba droht beispielsweise als Todesmutter Chihiro wortwörtlich an, sie zu verschlingen oder in ein Schwein zu verwandeln. Als Verwandlerin in Tiere, werden Chihiros Eltern von ihr tatsächlich in Schweine verwandelt, wodurch sie diese auf ihren Trieb reduziert, den sie zuvor an dem Buffet der Götter ausgelebt haben – ihren Hunger. Somit wird ihnen ihr Bewusstsein geraubt und sie werden von dem Unbewussten, der Großen Mutter, umfassen.

Als einsperrende Zauberin versperrt Yubāba Chihiro die Rückkehr in die alltägliche Welt, ihr eigenes Bewusstsein, indem sich einerseits der Bach in ein Meer verwandelt und sie andererseits Chihiros Namen stiehlt, um jedwede Heimkehr zu unterbinden. Erst gegen Ende des Films stellt sich jedoch heraus, dass diese Isolation dem Schutz ihrer Persönlichkeitsentwicklung gedient hat, da Chihiro durch ihre Erlebnisse im Unbewussten an Selbstvertrauen gewonnen hat. Diese Identitätsentwicklung konnte jedoch nur erfolgen, indem sich Chihiro Yubābas Drohungen widersetzt und Arbeit verlangt hat, durch die sie sich wiederum aus der Umklammerung des Unbewussten befreien konnte.

Zeniba, als positiver Aspekt der Großen Mutter und als Schicksalsmacht, überreicht Chihiro ein Haarband als Talisman, der sie beschützen soll. Dieses Haarband ist das einzige, das gegen Ende des Films an ihre Reise in das Unbewusste und somit an ihre neu erworbenen Eigenschaften wie Selbstvertrauen, Toleranz und Hilfsbereitschaft,

¹⁶⁷ Birkhäuser-Oeri, Sibylle: Die Mutter im Märchen. Deutung und Problematik des Mütterlichen und des Mutterkomplexes am Beispiel bekannter Märchen. Künsnacht: Verl. Stiftung für Jungsche Psychologie, 2003, S.294.

¹⁶⁸ Ebd., S. 295.

erinnert, wodurch es Chihiro ein wenig Sicherheit für den zukünftigen Lebensweg verleiht: „*I think, I can handle it.*“¹⁶⁹

Zeniba als positive und Yubāba als negative Seite der Großen Mutter vereinigen sich zudem in der lebensschenkenden Naturmutter, da sie zwei Teile eines Ganzen darstellen, die sich jedoch gegenseitig bekämpfen und bestehlen. Diese Ambivalenz wird in den japanischen Märchen auch durch Yamauba, eine weitere Ausprägung der Großen Mutter, repräsentiert, die in der Sekundärliteratur oft mit Yubāba gleichgesetzt wird.

10.5 Die Yamauba als eine Variation der Großen Mutter

Die Yamauba ist eine Märchenfigur der japanischen Folklore, die zumeist als alte hässliche Frau mit langen, wirren Haaren und einem übermenschlichen Körperbau dargestellt wird. Zudem besitzt sie einen großen Mund, der von Ohr zu Ohr reicht, durch den sie ihren Kopf nach hinten klappen kann, und ihr werden magische Fähigkeiten zugeschrieben. Entsprechend der Großen Mutter gilt sie als Wesen einer jenseitigen Welt, die in Bergen und Wäldern haust und jene zu verschlingen droht, die sich in ihrem Gebiet verlaufen. Des Weiteren stellt sie die Heldenfiguren mit schwierigen Aufgaben auf die Probe, belohnt sie aber, wenn sie diese bestehen.

Sie vereinigt in diesem Sinne auch positive und negative Eigenschaften in sich, da sie einerseits als Schutzgottheit der Dörfer und Felder¹⁷⁰ fungiert und sich in manchen Märchenvariationen rührend um Kinder kümmert¹⁷¹ und andererseits Eindringlinge in ihren tabuisierten Bereich bestraft, wenn diese sich nicht als würdig erweisen. Da sich die Figur der Yamauba zudem in manchen Geschichten in eine Spinne verwandelt, interpretiert Hayao Kawai die Yamauba in diesem Sinn als

*„a figure which catches insects in a net [,] [...] just like the Great Mother who holds a tiny ego tightly to suppress its growth. [...] In general, a positive side of the Great Mother is expressed as embracing and being affectionate to a child.“*¹⁷²

¹⁶⁹ Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 02:01:35.

¹⁷⁰ Diese Gottheiten, die in Wäldern, Bergen und Gewässern leben, werden häufig in Tiergestalt abgebildet.

¹⁷¹ Dieses Bild der Yamauba als nährenden Mutter, die sich um Kinder kümmert, ist jedoch eher unbekannt. In einigen, vor allem ländlichen Gegenden gilt sie als Berggottheit, die jedes Jahr zwölf Kinder gebiert. In einer bekannteren Legende ist sie Mutter von Kintar, dessen markantes Kennzeichen eine rote Schürze mit seinem Namen darauf darstellt. Eine derartige Schürze besitzt auch Bou, Yubābas Baby.

¹⁷² Kawai, Hayao: The Japanese Psyche. Major Motifs in the Fairy Tales of Japan. Woodstock, Conn.: Spring Publications, 1997, S.33.

Diese Fürsorge für Kinder wird in einigen Geschichten in übersteigerter Form präsentiert, indem die Großmutter beispielsweise einen über alles geliebten Enkel verschlingt. Durch diese übertriebene Fürsorge wurde dem Kind somit sein Leben entzogen und seine Infantilität blieb erhalten. In diesem Sinne droht Yubāba Chihiro zu verschlingen und folglich ihre Infantilität und Apathie zu bewahren. Diese schwierige Beziehung zwischen der Großmutter und ihrem geliebten Enkel drückt sich in der Verbindung zwischen Yubāba und ihrem geliebten Sohn Bou aus, den sie zwar nicht verschlingt, den sie jedoch in einem Zimmer voller Spielsachen festhält, sodass er sich nicht zu einem Erwachsenen entwickeln kann. Insofern entreißt ihm die Liebe seiner Mutter tatsächlich sein Leben, da er keine Chance auf eine eigene Zukunft hat.

Indem die Yamauba als Große Mutter eine andere Figur verschlingt, nimmt sie sie in sich auf – das Unbewusste umfängt die Heldenfigur und es ereignet sich ein Akt der Assimilation.

*„Food has strange meanings o human beings. Before one eats it, food exists as completely „other.“ It becomes, however, a part of one as one consumes it. Eating archetypally contains the function of assimilation or identification. [...] In addition to identification, eating can mean transformation: food changes into our own blood or flesh. Eating serves [...] to develop or change the individual.“*¹⁷³

Diese Definition von Nahrungsaufnahme wird gleich zu Beginn des Films demonstriert, als Chihiros Eltern sich an den Speisen der Götter bedienen und dadurch selbst in die künftige Nahrung für die Gäste des Badehauses verwandelt werden. Als Chihiro sich ein wenig später auflösen droht, erhält sie von Haku Nahrung, die es ihr ermöglicht Teil dieser Welt zu werden. Sie nimmt somit ein Element des Unbewussten in sich auf und verschmilzt dadurch mit ihm. Dennoch besteht für Chihiro weiterhin die Gefahr vollständig von dem Unbewussten, von Yubāba, verschlungen zu werden, wodurch ihr kindliches Dasein und somit ihre Hilflosigkeit und Apathie erhalten bleiben würde. Des Weiteren verspeist Kaonashi die Badehausangestellten, die sich mit seinem Körper verbinden, indem Kaonashi ihre Stimmen und ihre Gliedmaße übernimmt.

Auffällig ist in diesem Zusammenhang auch Chihiros Weigerung der Nahrungsaufnahme. Als die Eltern sich an dem Buffet der Götter bedienen, weigert

¹⁷³ Kawai, Hayao: The Japanese Psyche. Major Motifs in the Fairy Tales of Japan. Woodstock, Conn.: Spring Publications, 1997, S.34.

Chihiro sich vehement, etwas zu sich zu nehmen und selbst als sie sich auflösen droht und nachdem sie ihre Eltern in dem Schweinestall besucht hat, muss Haku sie erst dazu überreden, etwas zu essen. Hayao Kawai vergleicht die Verweigerung von Nahrung im Märchen mit der Krankheit „anorexia nervosa“, die vor allem bei Kindern der Pubertät und in reichen Ländern auftritt und die er mit einer Weigerung zur Transformation, zum Erwachsenwerden gleichsetzt: *„We feel it really tragic when a girl who should be vivid and full of youth appears before us with features like a skeleton covered with skin. [...] anyone can at least recognize the wish „not to become an adult“ or „not to become a woman,“ a wish revealed at the bodily level.“*¹⁷⁴

In diesem Sinne weigert sich Chihiro zu Beginn des Films, sich zu transformieren und zu reifen. Erst nach der Reinigung des Kawa no Kami, durch den sie auch eine spirituelle Reinigung erfährt und dessen Säuberung Chihiro mit Selbstvertrauen erfüllt, beginnt Chihiro freiwillig Nahrung zu sich zu nehmen. Das Erbrechen und die Verweigerung von Nahrung werden somit mit einer Rückentwicklung gleichgesetzt, wodurch das Stadium der Kindheit aufrecht erhalten bleibt. Auch bei Kaonashi vollzieht sich eine derartige Rückentwicklung, da er durch den Kräuterkloß alles in sich Aufgenommene erbricht, wodurch er seine Verbindung mit den Badehausangestellten löst und er wieder seine ursprüngliche Gestalt annimmt. Dieses Motiv des Verschlungen und Erbrochen Werdens ist in der Mythologie oft mit dem Motiv der Reinkarnation verbunden. In diesem Sinne wird einerseits Kaonashi wiedergeboren, der sich von der negativ besetzten Konsumwelt abwendet und einen Platz in Zenibas Haus findet, und andererseits natürlich Chihiro, die von der Großen Mutter, dem Unbewussten, umfassen wird, sich dort weiterentwickelt und somit als neuer Mensch mit gesteigertem Selbstbewusstsein wiedergeboren wird. Entsprechend dem Motiv der einsperrenden Zauberin stellt sich somit heraus, dass diese Isolation von Chihiro einem inneren Wachstumsprozess gedient hat, da sie sich von einem apathischen jungen Mädchen zu einem selbstbewussteren entwickelt hat.

¹⁷⁴ Kawai, Hayao: *The Japanese Psyche. Major Motifs in the Fairy Tales of Japan*. Woodstock, Conn.: Spring Publications, 1997, S.35.

11. Märchenmotive

Um diese These von Chihiros Reise in das Unbewusste zum Zweck ihrer Persönlichkeitsentwicklung zu untermauern, sollen einige relevante Märchenmotive in diesem Zusammenhang anhand des Lexikons der Traumsymbole¹⁷⁵ erläutert werden.

11.1 Symbole des Unbewussten

In zahlreichen Märchen, wie Frau Holle, der Froschkönig, etc., führt stets ein Tunnel oder ein Ort, der mit Wasser zusammenhängt in eine jenseitige Welt – die Welt des Unbewussten. In diesen Märchen, wie auch in Träumen, treten zahlreiche Symbole in Erscheinung, die es dem Bewusstsein ermöglichen, die Ratschläge des Unbewussten zu deuten.

In „Chihiros Reise ins Zauberland“ befindet Chihiro sich zu Beginn des Films auf einer Reise, die, wie die Straße und der Waldweg, den Lebensweg symbolisiert, auf dem Chihiro sich verirrt. Sie wird zudem von ihren Eltern begleitet, die somit ihre mäßige Selbstständigkeit demonstrieren.

Chihiro erreicht einen Tunnel, über dem ein Schild mit dem Namen Aburaya prangt, was übersetzt „Öl“ bedeutet und somit im negativen Sinn als Todessymbol interpretiert werden kann. Sie durchquert die erste Grenze, den Tunnel, und gelangt somit zu einer Bahnhofshalle, die im Traum in Zusammenhang mit einer Veränderung der Lebenssituation steht. Der Zug, der hier entfernt zu vernehmen ist wird später genauer interpretiert werden, doch gilt der Zug als *„Symbol für das eigene Unbewußte, das uns „auf das richtige Gleis“ bringen will.“*¹⁷⁶

Der Wind, der Chihiro vor dem Tunnel und nach der Bahnhofshalle weiterrückt, deutet bereits auf etwas Göttliches hin, sowie auf den Beginn von etwas Neuem. Auffällig ist in dieser Hinsicht auch Hakus Fähigkeit, Wind und Wasser zu beherrschen. Haku, als eine in das Unbewusste abgeglittene Erinnerung, nimmt somit mit Chihiros Bewusstsein Kontakt auf und ruft sie in seine Welt: *„The wind is pulling us in.“*¹⁷⁷

Chihiro gelangt auf eine weite Ebene, die ihre Langweile darstellt und überschreitet dann als weitere Grenze einen Bach, der als Sinnbild von Chihiros Emotionen nur sehr wenig Wasser führt. Da Wasser eine sehr starke Bindung zu dem Unbewussten besitzt, widmet sich ein eigenes Kapitel der Bedeutung dieses zentralen Elements.

¹⁷⁵ Geelen, Eva: Lexikon der Traumsymbole. Wien: Tosa Verlag, 1999.

¹⁷⁶ Geelen, Eva: Lexikon der Traumsymbole. Wien: Tosa Verlag, 1999, S.64.

¹⁷⁷ Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:04:31.

Am Ende des zuvor definierten intermediate space trifft Chihiro auf Haku, wodurch sich Bewusstsein und Unbewusstes begegnen. Haku, der als Drache, nach der buddhistischen Schule „Shingon“, in Verbindung mit dem Osten steht, symbolisiert somit auch einen Neubeginn. In diesem Sinne kann auch der Baum vor der Brücke gedeutet werden, der auch ein wiederkehrendes Hintergrundmotiv des Badehauses darstellt. Er ist Sinnbild der Verbindung von Erde und Himmel, Realitätsbezug und Visionen und fordert den Beginn einer Entfaltung, einer Erweiterung des eigenen Wissens.

Die Brücke, die zuvor mit dem hashigakari, als Verbindung einer dies- und einer jenseitigen Welt, verglichen wurde, wird allgemein in Märchen als Grenze zwischen zwei Welten interpretiert und gilt, nach Jung als *„ein Symbol für unsichere Stellen des Bewußtseins, die immer wieder vom Unbewußten „unterspült“ und bedroht werden“*¹⁷⁸. Zudem setzt in diesem Moment die Abenddämmerung ein, die ebenfalls ein Symbol für einen Schwebezustand zwischen zwei Welten darstellt und ein Abgleiten in das Unbewusste demonstriert. Sie vermittelt dadurch den Abschied von Chihiros altem Leben und eröffnet ihr die Gelegenheit zu einem Neubeginn. Diese hereinbrechende Dunkelheit repräsentiert aber zugleich auch die Ungewissheit, und die noch unerkannten Gefahren. Des Weiteren demonstrieren sowohl die Abenddämmerung, als auch die Dunkelheit, Romantik oder auch Liebe, die sich in der Begegnung von Chihiro und Haku äußert. Die spätere Verletzung von Haku und vor allem das Blut deuten auf die Angst vor Liebesentzug und versinnbildlichen somit Chihiros Furcht, Haku zu verlieren.

Chihiro läuft zurück zu ihren Eltern, die sich in Schweine verwandelt haben, was auf eine radikale Änderung hindeutet. Sie flüchtet, stürzt in das Meer, das die Urgewalt der Gefühle, des Unbewussten repräsentiert. Dieses Meer als Resultat einer Überschwemmung führte zu einer Überflutung des Bewusstseins durch das Unbewusste, wodurch Chihiro im Unbewussten eingesperrt wird. Sie weigert sich jedoch das Unbewusste als real wahrzunehmen und ist daher von der Auflösung bedroht. Jung gelangte zu der Erkenntnis, dass in dem Unbewussten nicht nur Verdrängungen aufbewahrt werden, sondern *„dass aus dem Unbewussten auch alles Neue entsteht und dass es der unerschöpfbare Mutterboden physischen und geistigen*

¹⁷⁸ Geelen, Eva: Lexikon der Traumsymbole. Wien: Tosa Verlag, 1999, S.79-80.

*Lebens ist.*¹⁷⁹ Dazu müsse aber das Bewusstsein alle „Besserwisserei“ aufgeben um neue Erfahrungen zu machen. Erst als Chihiro sich dem Unbewussten öffnet, indem sie sich durch Nahrungsaufnahme mit ihm verbindet, kann Chihiros Persönlichkeitsentwicklung beginnen.

Haku führt sie zu Kama-jī, einem spinnenähnlichen Mann, wobei Spinnen als Emblem für Industrie und Geschicklichkeit angesehen werden. Daraufhin wird sie von Rin zu Yubāba gebracht, deren Umgebung von zahlreichen auffälligen, sowie dezenten Symbolen umgeben ist. Gleich zu Beginn ist Yubāba umgeben von Schmuck, der im negativen Sinn Oberflächlichkeit ohne innere Werte bedeutet¹⁸⁰ und von Geld, das Macht demonstriert. Des Weiteren werden Juwelen als Zeichen für Autorität und Herrschaft angesehen, ebenso wie das Abbild der Sonne, ein in dem Film wiederkehrendes Hintergrundmotiv.

Yubāba kann sich zudem in eine Krähe verwandeln, die als Bewohnerin der Sonne ebenfalls ein Wahrzeichen imperialer Autorität darstellt und gleichzeitig eine als aggressiv empfundene Frau darstellt. Die Krähe gilt als Todesomen und kündigt somit den Tod von Chihiros ursprünglicher Identität an. In Japan werden die Krähen oft mit den, in Zusammenhang mit dem Begriff „kamikakushi“ genannten, Tengu assoziiert, die positive und negative Aspekte in sich vereinen, da sie unter anderem für die Entführung von Kindern verantwortlich gemacht, gleichzeitig aber als hilfsbereit angesehen werden.

Chihiro wird dann von Haku, der aufgrund seines Priestergewandes auch als Seelenführer interpretiert werden kann, zu den anderen Badeangestellten gebracht. Zu Beginn ihrer Arbeit ist Chihiro noch tollpatschig und rutscht des Öfteren aus, was auf ein vermindertes Selbstwertgefühl hindeutet. Erst nach der spirituellen Reinigung durch Kawa no Kami erstrahlt der Vollmond, der Vollkommenheit und wiederum das Unbewusste symbolisiert, über dem Badehaus und Chihiro beginnt freiwillig etwas zu essen – sie ist bereit für die Entwicklung ihrer Persönlichkeit. Durch diese positive Erfahrung lernt sie auf die Impulse des Unbewussten zu achten und in der folgenden Nacht einen Traum, der ihr Hinweise auf die Erlösung ihrer Eltern, sowie ihre eigene

¹⁷⁹ Birkhäuser-Oeri, Sibylle: Die Mutter im Märchen. Deutung und Problematik des Mütterlichen und des Mutterkomplexes am Beispiel bekannter Märchen. Künsnacht: Verl. Stiftung für Jungsche Psychologie, 2003, S.13.

¹⁸⁰ Als Haku Yubāba erzählt, dass ihr ihr größter Schatz fehle, fällt Yubābas Blick zuerst auf das vor ihr aufgehäufte Gold, bevor ihr Blick zu ihrem Baby wandert. Nach Freud ist das Wort „Schatz“ im Traum ein Sinnbild für einen geliebten Menschen.

Rückkehr in das Bewusstsein liefert. Träume werden stets als hilfreiche Ratgeber des Unbewussten angesehen, die bei der Bewältigung von Problemen unterstützen.

In der Zwischenzeit verwandelt sich Kaonashi in ein Monster, das ein Sinnbild für ungezügelte Triebhaftigkeit ist. Dieser Prozess resultiert in Chihiros Verfolgung, einer Verfolgung durch ihre eigene Triebhaftigkeit. Nach Chihiros Rückkehr von Zeniba wird sie von Yubāba bereits vor dem Badehaus erwartet. Es ist Tag, durch den die Furcht vor der Nacht und dem Unbewussten, darunter Yubāba, abgelegt wird und Chihiro die Hexe des Badehauses nur mehr als Großmütterchen bezeichnet. Bevor Chihiro wieder in ihr Bewusstsein zurückkehren kann, muss sie erkennen, ob sich ihre Eltern unter den zwölf in Schweine verwandelten Personen befinden. Die Zahl Zwölf gilt als Vollendungssymbol und verweist auf Ende und Neubeginn zugleich. Zudem ist die „Großmutter“ ein Sinnbild für die Entfernung von der kindlichen Lebensphase, in der die Großmutter noch einen hohen emotionalen Stellenwert hatte. Durch ihre Verabschiedung ist Chihiro auf dem Weg zu einer reifen Persönlichkeit.

11.2 Wasser als zentrales Element

Nach Bernard Barber wurde das Meer in westlichen Kulturen lange als der Beginn einer neuen Welt betrachtet, während es in Japan eher als Barriere galt, die ihre Insel vom Rest der Welt abschnitt, wodurch es zu einem mysteriösen Element entwickelte, hinter dem das Unbekannte lauerte.¹⁸¹ Das Meer wird in diesem Sinne als Zentrum des Kosmos gesehen und gilt daher als Verbindung dreier Welten: Himmel, Erde und Unterwelt. Auch in „Chihiros Reise ins Zauberland“ wird das Meer als Verknüpfung dreier Welten dargestellt: Das Meer überlagert das Bewusstsein, die alltägliche Welt, sperrt Chihiro dadurch im Unbewussten ein und bietet ihr aber einen Ausblick auf die göttliche Welt, deren Lichter am anderen Ufer des Meere schimmern. Flüsse hingegen hätten, nach Bernard Barber, eine positivere Assoziation, da sie an die Veränderung des Lebens erinnern und somit an die Notwendigkeit, die Gegenwart kurz einzufangen.¹⁸²

In den Mythologien und Religionen zahlreicher Kulturen ist Wasser im Allgemeinen aufgrund seiner Leben spendenden Funktion von wesentlicher Relevanz und wird daher zumeist religiös konnotiert. Es existieren daher auch zahlreiche religiöse Rituale, die in Verbindung mit Wasser stehen, die bereits im Kapitel „Darstellung religiöser Elemente in Sen to Chihiros no Kamikakushi“ erläutert wurden. Wasser, speziell Quellen gelten

¹⁸¹ Barber, Bernard: Water – a view from Japan. New York: Weatherhill, 1974, S. 20.

¹⁸² Ebd., S.28.

als die Verknüpfung des Menschen mit der Lebenskraft des Göttlichen wodurch es dem Menschen ermöglicht, in Verbindung zu dem Göttlichen zu treten. Wie im Rahmen des mizugori erklärt, nehmen asketische Priester in Japan aus diesem Grund unterhalb eines eiskalten Wasserfalls Platz, um Zugang in die spirituelle Welt zu erhalten und als Vermittler der göttlichen Wesen dienen zu können. Da in diesem Zusammenhang auch eine spirituelle Reinigung der Person und eine Stärkung ihres Geistes und ihrer Entschlossenheit erfolgen, wird die Präsenz von Wasser in Träumen und Märchen zumeist mit dem Zustand der Seele gleichgesetzt.

Wasser gilt jedoch in diesem Zusammenhang nicht nur als Symbol des Lebens, sondern verursacht auch ein Auflösen und Ertrinken. Speziell in spanischen Zaubermärchen wird die Heldenfigur mit Wasser konfrontiert, indem sie beispielsweise einen Fluss als Grenze überwinden muss oder indem sie in einen Brunnen fällt, in dem sie einen rituellen Tod stirbt.

In dieser Art von Märchen bricht die Heldenfigur zumeist auf eine Reise auf, bei der sie einen Fluss als Grenze zu der nächsten Welt überqueren muss, das als „*keimspendendes Element den Übergang von der diesseitigen in die jenseitige Welt ermöglicht.*“¹⁸³ Wie bereits erwähnt, werden solche Grenzen zumeist durch Flüsse oder Brunnen, die, im Sinne eines dunklen Durchgangs, auch als Tunnel gedeutet werden können, veranschaulicht. Durch den Brunnen oder den Fluss wird die Heldenfigur verschlungen und dadurch in eine andere Welt geführt, die mit dem Unbewussten gleichgesetzt wird. Diesem Brunnen, im Sinne eines Tunnels, werden zudem mütterliche Qualitäten zugeschrieben, wodurch Geburtsvorstellungen mit ihm assoziiert werden, die wiederum eine (Wieder-)Geburt symbolisieren, während dem Fluss, als ein Gewässer in steter Bewegung, verändernde Eigenschaften zugeschrieben werden.

Die Überschreitung einer Wassergrenze kann in diesem Sinne auch als Übergangsritus interpretiert werden, da eine Heldenfigur, die in einen Brunnen oder einen Fluss fällt, im Grunde einen rituellen Tod stirbt, da sie in eine andere Welt gelangt, aus der sie als neuer Mensch, wiedergeboren mit neuen Eigenschaften, in ihre eigene Welt zurückkehrt.

In „Chihiros Reise ins Zauberland“ ist es vor allem der Tunnel, der Chihiro verschlingt und sie am Ende wieder freigibt, doch stürzt sie auch nach der Verwandlung ihrer Eltern

¹⁸³ Binder, Barbara: Die Wasser- und Vegetationssymbolik in spanischen Zaubermärchen. Wien: Univ.-Dipl., 1996, S.19.

in das Meer. Nach diesem allerersten Kontakt mit Wasser, beginnt Chihiro sich aufzulösen.

*„Wasser ermöglicht das „Auslöschen“ einer Geschichte und kann die ursprüngliche Unversehrtheit wiederherstellen. Es hat die Kraft zu reinigen, neu zu schaffen und wiederzugebären, denn der, welcher in ihm untertaucht, „stirbt“, und wenn er aus ihm entsteigt, ist er gleich einem Kinde ohne Sünden und ohne „Geschichte““.*¹⁸⁴

Für eine „Wiedergeburt“, im Sinne einer plötzlichen geistigen Reifung, muss sich der Körper jedoch vollständig mit dem Element Wasser verbinden um aufgenommen und aufgelöst und als gereinigter Mensch wiedergeboren zu werden.

*„So ist das Wasser, unter dessen Oberfläche Versunkenes ruht und das ungeahnte Tiefen birgt, ein Symbol des Unbewußten, dem alles Wirkliche entsteigt und das auch wiederum, alles überflutend, die Wirklichkeit verschlingen kann. Indem aber im Unbewußten die schöpferische Kraft der Seele ruht, versinnbildlicht das Wasser oft die Tiefe, die den Schatz beherbergt, den Lebenswert, dem der Held nachjagt.“*¹⁸⁵

So wird durch den ersten Kontakt mit Wasser zwar die Basis für Chihiros Persönlichkeitsentwicklung geschaffen, ihren Höhepunkt findet sie jedoch erst bei Kawa no Kami findet, dessen gereinigtes Wasser sie vollkommen umschließt. Erst nach diesem Zeitpunkt entfaltet sich Chihiros volles Selbstvertrauen, da sie vor der Reinigung des Kawa no Kami noch von der Wanne stürzt und gleich danach über eine wackelige Regenrinne läuft, um Haku zu retten. Erst nach der vollständigen Entwicklung des Vertrauens in Chihiros eigenen Fähigkeiten gibt das Unbewusste sie wieder frei, indem sich das Meer wieder in einen Bach verwandelt und Chihiro durch den Tunnel als Mensch mit gesteigertem Selbstbewusstsein „wiedergeboren“ wird.

11.3 Persönlichkeitsentwicklung - ein Initiationsritual?

In Anbetracht dieser These von Tod und Wiedergeburt, deren Konsequenz die Entwicklung von Chihiros Persönlichkeit ist, sollte der Begriff des Initiationsritus und

¹⁸⁴ Binder, Barbara: Die Wasser- und Vegetationssymbolik in spanischen Zaubermärchen. Wien: Univ.-Dipl., 1996, S.22.

¹⁸⁵ Ebd., S.23.

in Folge der Überbegriff des Übergangsritus näher erläutert werden. Zwar sollte Chihiros Reise nicht als Initiationsritual verstanden werden -

*„Ich hoffe, Chihiros Reise ins Zauberland wird nicht als Initiations-Reise verstanden. Diese Masche wird oft in Filmen eingesetzt als Entschuldigung für billige Liebesgeschichten. Diese lächerliche Idee wollte ich in Chihiros Reise ins Zauberland entlarven. Am Ende des Films hat Chihiro lediglich gelernt, auf sich selbst zu vertrauen.“*¹⁸⁶

- doch bin ich der Ansicht, dass Hayao Miyazaki in diesem Zusammenhang den Übergang von Kindes- ins Erwachsenenalter verneint, denn eine Initiationsreise stellt, speziell in den Märchen, nicht nur einen derartigen Übergang dar, „sondern es handelt sich vielmehr um die Einweihung in die Gesamtheit der Mythen und der kulturellen Überlieferungen eines Stammes“,¹⁸⁷ und eben diese Auseinandersetzung mit der eigenen Kultur und Tradition stellt eine der Hauptintentionen von Miyazaki dar. In Zaubermärchen vollzieht sich eine derartige Konfrontation stets an Orten, die in enger Verbindung mit Wasser, dessen elementare Bedeutung in diesem Zusammenhang bereits erläutert wurde, und mit Vegetation, speziell einem Baum. Ebenso wie das Wasser sind Bäume

*„a form of nature that represent life and the sacred continuity of the spiritual, cosmic, and physical worlds. A tree is often used to symbolize a deity or other sacred being, or it may stand for what is sacred in general. [...] They serve as mediators or links to the religious realm, and are associated with cultural beliefs in heaven or the afterlife.“*¹⁸⁸

Beide Elemente sind in “Chihiros Reise ins Zauberland” äußerst relevant und stehen in engem Zusammenhang mit Chihiros Entwicklung. Um die Annahme zu unterstreichen, dass es sich bei Chihiros Reise um einen Initiationsritus handelt, möchte ich ein Beispiel eines derartigen Ritus bei Jugendlichen in Schwarzafrika präsentieren:

¹⁸⁶ Twele, Holger:

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0306/sprache_ist_ein_wert_an_sich/, 2003.

¹⁸⁷ Binder, Barbara: Die Wasser- und Vegetationssymbolik in spanischen Zaubermärchen. Wien: Univ.-Dipl., 1996, S.13.

¹⁸⁸ Ebd., S.41.

„Hierbei werden Knaben und Mädchen in den Wald geführt, welcher einen unkultivierten Raum und somit das Reich der Geister darstellt (im Gegensatz zum Dorf, das das Reich der Lebenden ist), um in das Wissen der Alten eingeführt zu werden. Ihre Körper werden weiß bemalt, denn weiß ist die Symbolfarbe der Jenseits, der Ahnen und Geister, sie essen hauptsächlich nur ungekochte Speisen (die Nahrung der Ahnen und Geister) und schlafen auf der bloßen Erde (in welcher die Ahnen wohnen) Diese starke Betonung der jenseitigen Elemente soll verdeutlichen, daß sie den rituellen Tod sterben werden.“¹⁸⁹

Diese afrikanischen Kinder werden somit an einen Ort geführt, der in enger Verbindung mit Vegetation und somit mit dem Göttlichen steht. Sie müssen sich durch die Farbe, die Nahrung und die Schlafstätte vollkommen mit der jenseitigen Welt verbinden, um mit ihren Ahnen und Geistern in Kontakt zu treten und die Gesamtheit der Mythen und kulturellen Überlieferungen eines Stammes in Erfahrung zu bringen. Dieser rituelle Tod wird mit *„einer vorübergehenden Rückkehr ins Chaos, bzw. einem schöpferischen Neubeginn“¹⁹⁰* gleichgesetzt, wodurch die Rückkehr in die diesseitige Welt eine Weiterentwicklung mit sich bringt.

Um den Begriff Initiation jedoch zu vermeiden, der eng mit dem Übergang von Kindheit zum Erwachsenen-Dasein konnotiert ist, sollte eher der Begriff „Übergangsritual“ verwendet werden, der alle Riten, inklusive der Initiation, zusammenfasst, *„die einen Orts-, Zustands-, Positions- oder Altersgruppenwechsel begleiten.“¹⁹¹*

Diese Übergangsrituale finden sich in jeder Gesellschaft wieder, da ein Übergang von einem Zustand zu einem anderen stets von speziellen Handlungen begleitet wird, wie beispielsweise die Verlobung als Übergang von Junggesellen/innen-Dasein zum Eheleben. Aus diesem Grund unterteilt Arnold van Gennep ein derartiges Übergangsritual in drei Phasen: Die Trennungsphase, die Schwellenphase und die Angliederungsphase.¹⁹²

In der Trennungsphase löst sich ein Individuum oder eine Gruppe von ihrem ursprünglichen Zustand, z.B. ihrer sozialen Stellung, ihrem profanen Dasein, etc. und gelangt in die Schwellenphase, die Turner unter dem Begriff der Liminalität beschreibt.

¹⁸⁹ Binder, Barbara: Die Wasser- und Vegetationssymbolik in spanischen Zaubermärchen. Wien: Univ.-Dipl., 1996, S. 13.

¹⁹⁰ Ebd., S.14.

¹⁹¹ Turner, Victor Witter: Das Ritual. Struktur und Anti-Struktur. Frankfurt/Main: Campus, 2005, S.94.

¹⁹² Van Gennep, Arnold : Übergangsriten. Frankfurt am Main: Campus, 1986, S.21.

Dieser Zustand ist unbestimmt, da hier alle Gesetze, Traditionen, soziale Positionen aufgehoben sind und die Grenzgänger weder Eigentum, noch Status, etc. besitzen. Aus diesem Grund wird der Schwellenzustand häufig mit dem Tod, mit dem Dasein im Mutterschoß, mit Unsichtbarkeit, Dunkelheit, Bisexualität, mit der Wildnis und mit einer Sonnen- oder Mondfinsternis gleichgesetzt. Durch diese Aufhebung aller gesellschaftlicher Normen, werden alle Grenzgänger auf einen homogenen Zustand reduziert, wodurch sie sich neu entwickeln und zusätzliche Fähigkeiten erhalten können, die sie brauchen um mit den neuen, auf diese Phase folgenden Lebensumständen zurecht zu kommen. Diese Umformung wird zudem den Kräften schützender und strafender Wesen oder göttlicher und übermenschlicher Mächte zugeschrieben, die durch die Vertreter der Gesellschaft nur herbeigerufen und kanalisiert werden. Eine derartige Umformung beschreibt somit eine Entwicklung, durch die der Grenzgänger in der Angliederungsphase wieder als ein stärkerer Teil der Gemeinschaft in die Gesellschaft eingebettet werden kann.¹⁹³

In „Chihiros Reise ins Zauberland“ wird gleich zu Beginn des Films der Umzug als Zustandsveränderung und somit als Trennungsphase demonstriert, da Chihiro sich von der Stadt und ihren alten Freunden verabschieden muss, um auf das Land zu ziehen. Sie löst sich somit von ihrem alten Leben, des Weiteren von ihren Eltern, die in Schweine verwandelt werden, und ihrem ursprünglichen Zustand der Apathie. In der jenseitigen Welt, die die Schwellenphase repräsentiert, entwickelt sich Chihiro weiter und erlangt Eigenschaften wie Hilfsbereitschaft, Selbstbewusstsein und Toleranz, durch die sie schlussendlich, als sie in der Angliederungsphase wieder in die alltägliche Welt zurückkehrt, besser mit ihrer neuen Lebenssituation umgehen kann.

11.4 Der Zug als Repräsentant des Hauptmotivs

Der Zug ist ein mysteriöses Element des Films, dem stets eine zentrale Bedeutung im Film zugeschrieben wird, ohne dass seine Bedeutung eingehender analysiert wird.

„The train scene in Spirited Away is often considered to define the film“¹⁹⁴

¹⁹³ Vgl. Turner, Victor Witter: Das Ritual. Struktur und Anti-Struktur. Frankfurt/Main: Campus, 2005, S.94-95.

¹⁹⁴ Osmond, Andrew: BFI Film Classics. Spirited Away. China: Palgrave Macmillan, 2008, S.15.

Anhand der bisherigen Erkenntnisse soll hier eine Deutung des Zugs als Zeichen für Chihiros Entwicklung erfolgen.

Der Zug ist in erster Linie natürlich Ausdruck einer Reise, die vollzogen wird. Der Terminus Reise bezieht sich hierbei jedoch nicht nur auf eine rein physische Reise, bei der ein Körper von einem Ort zu einem anderen transportiert wird sondern ebenfalls um eine psychische Reise, ein Fortschreiten von Chihiros Geist, eine Entwicklung ihrer Persönlichkeit im Unbewussten. Ein Indiz für einen derartigen Zusammenhang ist die Tatsache, dass der Zug immer bei einem ausschlaggebenden Ereignis in Zusammenhang mit Chihiros vorangeschrittener Persönlichkeitsentwicklung in Erscheinung tritt. Zudem bewegt sich der Zug immer nur in eine Richtung und symbolisiert somit die Unfähigkeit der Persönlichkeit zur Rückentwicklung.

Das erste Mal vernimmt Chihiro die Geräusche des Zuges in der Bahnhofshalle, die den Beginn einer Reise verkündet. Somit erklingt in der weiten Ferne die erste Andeutung ihrer Entwicklung. Auf der Brücke, auf der Bewusstsein und Unbewusstes zusammentreffen, erblickt Chihiro den Zug, wie er aus dem Dunkel des Tunnels, des Unbewussten, kommend im hellen Tageslicht des Bewusstseins erscheint. Hier beginnt Chihiros Reise in das Unbewusste, da sie gleich nach der bewussten Wahrnehmung des Zuges auf Haku trifft. Die nächsten Einstellungen, in denen der Zug in Erscheinung tritt, stellen die einzelnen Stufen von Chihiros Persönlichkeitsentwicklung dar.

Der Zug fährt in jenem Moment vorbei, in dem Chihiro die Treppen zu Kama-jī herabsteigen muss, um bei ihm nach Arbeit zu fragen. Sie verhält sich dabei jedoch noch sehr ängstlich und tollpatschig und stürzt beinahe ab. In der nächsten Einstellung hat Chihiro von Yubāba soeben Arbeit erhalten, konnte sich somit durchsetzen, zeigt aber immer noch Furcht. Erst nach der erfolgreichen Reinigung des Kawa no Kami, die ihr Selbstvertrauen gestärkt hat, sitzt sie entspannter auf dem Balkon über dem Meer und dem vorbeifahrenden Zug und blickt durch den Kräuterkloß in ihrer Hand ermutigter in ihre Zukunft. Zuletzt gelangt Chihiro zu einem Bahnsteig, der ein Symbol für Veränderung darstellt, und betritt selbst den Zug, um Haku zu helfen. Als sie sich auf Hakus Rücken langsam auf den Rückweg in ihre eigene Welt, in die Welt des Bewusstseins macht, ist der Zug, als Symbol des Unbewussten, das ihr den richtigen Weg zeigt, wiederum nur noch ganz klein und in weiter Ferne zu erkennen.

Viele japanische Zuschauer erinnerte diese Zugfahrt an eine ältere, fantastische Geschichte "Night on the Galactic Railroad", in der eine Dampflokomotive die Seelen der Toten entlang der Ufer des Milchstraßenflusses transportiert. In diesem Zug werden

jene Leute zu ihrem finalen Ziel transportiert, die den Wert ihres eigenen Lebens und den anderer Existenzen erkannt haben.¹⁹⁵

In dem Zug, den Chihiro betritt, befinden sich bereits andere, schwarze Gestalten, die ohne konkrete Eigenschaften gezeichnet und halbdurchsichtig auf ein Schatten-Dasein ihrer Existenz reduziert wurden. Sie sitzen in einem Zug, der mit dem Zeichen „Mittelweg“ gekennzeichnet ist und folgen mit ihrer trostlosen Körperhaltung, die Apathie ausdrückt, ohne wirkliche Höhen und Tiefen den unverrückbaren Gleisen. Da Figuren in Märchen und Personen in einem Zug oftmals als Ausprägungen der eigenen Persönlichkeit interpretiert werden, stellen diese schemenhaften Existenzen voraussichtlich die von Chihiro überwundene Apathie dar. Einen Hinweis darauf liefert die Station Numa Hara, bei der alle Personen den Zug verlassen und sich ihrem apathischen Leben hingeben, während Chihiro aufgrund des neuen Vertrauens in ihre eigenen Fähigkeiten weiterfährt.

Ein kleines Mädchen, ebenfalls ein schwarzer Schemen, der jedoch noch keine trostlose Haltung einnimmt, verharrt auf dem Bahnsteig und blickt dem Zug hinterher. Sie scheint aufgrund ihrer Positionierung und scheinbaren Blickrichtung - sie ist dem abfahrenden und nicht dem ankommenden Zug zugewandt – nicht auf jemanden zu warten, sondern es entsteht der Eindruck, als würd dieses Mädchen Chihiro nachtrauern, die ihre Apathie überwunden hat und weiterfährt. Es wird der Anschein erweckt, als wollte das schemenhafte Mädchen ebenfalls mit dem Zug mitfahren, eine Persönlichkeit erhalten, eine Identität entwickeln und somit in ein neues Leben aufbrechen.

Als Chihiro bei der Station „Sumpfboden“ ankommt, ist auch ihre Reise, ihre Persönlichkeitsentwicklung zu Ende. Chihiro ist bereit, sich Zeniba und Yubāba zu stellen, um Haku und ihre Eltern zu befreien.

¹⁹⁵ Vgl. Osmond, Andrew: BFI Film Classics. Spirited Away. China: Palgrave Macmillan, 2008, S. 15-16.

12. Westliche Märchen

Hayao Miyazaki nennt in einem Interview über „Chihiros Reise ins Zauberland“ zwei konkrete Märchen, die ihm als Inspirationsquelle gedient haben: „Alice im Wunderland“ von Lewis Carroll und „Krabat“ von Otfried Preußler. Aus diesem Grund sollen die wichtigsten Motive dieser beiden Märchen eingehender untersucht und mit dem Film verglichen werden.

12.1 Alice im Wunderland

Das Märchen Alice im Wunderland beginnt, ebenso wie Chihiros Reise ins Zauberland, mit einem kleinen Mädchen, das auf einer Bank sitzt, sich langweilt und desinteressiert an einem Buch ist, das keine Bilder und keine Gespräche aufweist. Auf einmal entdeckt sie ein weißes Kaninchen, das sprechen kann und ein „nicht-alltägliches Objekt“ ist. Der Hase, der ein uraltes Symbol für die ständige Erneuerung des Lebens ist, führt Alice durch einen Kaninchenbau, einen Tunnel, in eine andere Welt, das Unbewusste, in das Alice ihm bereitwillig folgt. Alice gelangt durch einen langen Gang zu einer Halle, von der aus sie einen wunderschönen Garten erblickt, den sie zu ihrem Ziel auserkört. In dieser Halle nimmt sie Nahrung zu sich, die eine Metamorphose verursacht, ebenso wie Chihiros Eltern, die durch Nahrungsaufnahme in Schweine verwandelt werden. Die erste Reaktion beider Märchen auf diese Veränderung ist Niedergeschlagenheit, da sich beide auf den Boden setzen und zu weinen beginnen. Aus diesem Grund benötigen sie Unterstützung, indem Haku Chihiro zu Hilfe eilt und indem Alice sich selbst, als ein anderes Ich, strenge Regeln auferlegt: *„Einmal hatte sie sogar versucht, sich selbst zu ohrfeigen, weil sie sich beim Krocket, das sie mit sich selbst spielte, betrogen hatte. Denn sie liebte es, als zwei Personen zu spielen.“*¹⁹⁶

Hier erscheint das Motiv zweier Identitäten, das in „Chihiros Reise ins Zauberland“ durch Chihiros Namensänderung in Sen ausgedrückt wird und das von Dani Cavallaro als Ansicht des liberalen Humanismus interpretiert wird:

„It is somewhat paradoxical that the initially timorous and immature protagonist should discover the qualities of courage and independence and thereby overcome all manner of adversities and fears as „Sen“ – i.e. in the identity role projected onto her by Yu-Baaba – rather than as „Chihiro“ – her putatively real self. This narrative ploy

¹⁹⁶ Carroll, Lewis: Alice's adventures in Wonderland, New York: Heritage Press, 1941, S.11.

could be taken as an implicit debunking of the liberal humanist faith in the existence of a stable self and parallel exposure of the culturally constructed character of our subject position.“¹⁹⁷

Ebenso glaubt Alice später, nicht mehr sie selbst zu sein, sondern ihre Schulkameradin Mariechen, und wird auch von dem Kaninchen als Marie gerufen und in sein Haus geschickt, wo sie, ohne anzuklopfen, eintritt – was wie bei Chihiro auf einen Mangel an Erziehung zurückzuführen scheint.

Die sich selbst erteilten Befehle, zu weinen aufzuhören, ebenso wie die Gefahr, in ihren eigenen Tränen zu ertrinken, demonstrieren des Weiteren die Nutzlosigkeit von Weinen, die sich ebenfalls bei Chihiro zeigt, die sich trotz ihrer Niedergeschlagenheit immer weiter auflöst. Zudem wird Weinen auf Infantilität zurückgeführt, da das Baby Bou anfangs durch Weinen alles bei seiner Mutter erreicht; es hat jedoch auch eine reinigende Wirkung, durch die Chihiro nach dem Besuch ihrer Eltern in dem Schweinestall zu neuer Kraft gelangt.

Durch ihre Reise in dieser Welt, beginnt Alice einerseits intellektuell zu reifen, da sie die bekannten und unbekannten Situationen nutzt, um über die in der Schule gelernten Dinge zu reflektieren, andererseits versucht sie durch eben diese Reflektionen auch die Logik dieser konfusen Welt zu verstehen.

„Thematisch verortet der Text sich in der Kinderliteratur, da Alices Begegnungen mit den eigenwilligen Figuren die Unterlegenheitsgefühle und Entgrenzungsbedürfnisse, die Selbsterprobung und Rollenübernahme des heranwachsenden Kindes inszenieren, das sich in der Auseinandersetzung mit einer unzugänglichen Erwachsenenwelt bewähren muss. [...]

Andere Kritiker deuten Alice nicht nur als Beispiel für den psychischen Reifungsprozess eines Kindes, das sich in einer fremden Welt zurechtfinden muss, sondern als Repräsentantin des modernen Menschen, der sich in einer Welt bewegt, deren Ordnungsprinzipien er nicht mehr durchschaut und in der er dennoch seine eigene Identität finden und behaupten muss.“¹⁹⁸

¹⁹⁷ Cavallaro, Dani: The animé art of Hayao Miyazaki. Jefferson, NC: McFarland, 2006, S.136-137.

¹⁹⁸ Horatschek, Prof. Dr. Anna Margaretha: <http://www.literaturwissenschaft-online.uni-kiel.de/veranstaltungen/ringvorlesungen/kinderliteratur/Lewis%20Caroll.pdf>, 2004.

Indem sie schlussendlich auf sich vertraut und auf den Regeln der ihr bekannten Realität besteht, indem sie zu den Wachen der Herzkönigin meint: „*Ihr seid nichts weiter als ein Spiel Karten!*“¹⁹⁹ erwacht sie aus ihrem Traum. In diesem Sinne kann auch hier als Hauptmotiv die Entwicklung der Hauptfigur genannt werden, die am Ende in einer Rückkehr in das Bewusstsein resultiert.

Ein großer Gegensatz ist jedoch die Art und Weise, in der die Figuren des Märchens ihre Zeit verbringen. Während in Chihiros Reise ins Zauberland eine Entwicklung und das Überleben nur durch harte Arbeit möglich ist, steht bei Alice das spielerische Element im Vordergrund. Stets werden Geschichten erzählt, die Königin lädt zum Krocketspiel ein, aber am deutlichsten symbolisiert die auf Sechs Uhr stehen gebliebene Zeit der Teegesellschaft die Freizeit.

Zudem wehren sich die Gestalten dieser konfusen Welt gegen die „*Störung ihres Weltbilds durch eine andere Logik*“²⁰⁰, ebenso wie Alice sich gegen die scheinbare Unlogik dieser Welt verteidigt, während Chihiro sich mit ihrer Umwelt auseinandersetzt und sie auch akzeptiert. Dies mag an der japanischen Einstellung gegenüber dem Unbewussten liegen:

„*While the Japanese do indeed know the fearful quality of the unconsciousness, they never try to reject it. Though they try to drive it away sometimes, they think that there must be the possibility of co-existence.*“²⁰¹

12.2 Krabat

„*In einer Wassermühle, die von dem Teufel betrieben wird, leben zwölf Schüler. Einer nach dem anderen wird erschlagen, aber einer nach dem anderen bekommt ein neues Leben. Krabat ist der Name eines der zwölf Schüler in der Wassermühle. Ich habe gehört, dass diese Geschichte auf einer osteuropäischen Legende basiert.*“²⁰²

¹⁹⁹ Janke, Ralph: <http://www.gutenberg.org/files/19778/19778-h/19778-h.htm>, 2007.

²⁰⁰ Horatschek, Prof. Dr. Anna Margaretha: <http://www.literaturwissenschaft-online.uni-kiel.de/veranstaltungen/ringvorlesungen/kinderliteratur/Lewis%20Caroll.pdf>, 2004.

²⁰¹ Kawai, Hayao: The Japanese Psyche. Major Motifs in the Fairy Tales of Japan. Woodstock, Conn.: Spring Publications, 1997, S.44.

²⁰² Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. Bonus-DVD. München: Universum-Film, 2003, 00:02:18.

Krabat ist ein Junge von vierzehn Jahren, der mit zwei anderen Bettelungen ziellos in der Welt herumirrt, mit denen er, verkleidet als die drei Könige, Nahrungsmittel erbettelt. Er wird durch eine Stimme in einem Traum zu einer Mühle gelockt, verirrt sich aber auf dem Weg dorthin. Nachdem er sie erreicht hat und einige Zeit dort verweilt, merkt er, dass er von dort nicht ohne Weiteres fort kann. Er wird somit wie Chihiro von dem Unbewussten, hier in Form eines Traumes, in eine andere Realität geführt, die ihn umfängt und nicht fortlässt. Im Mittelpunkt dieser Realität steht eine Mühle, in der Krabat zum ersten Mal in seinem Leben hart arbeiten und Mehl mahlen muss, wobei Mehl ein Symbol für seriös erworbenes Vermögen darstellt.

Auf dieser Mühle herrscht ein Meister, der über Zauberkräfte verfügt, die zerstörerischen Ursprungs sind, wodurch der Meister eine existenzbedrohende Gefahr für Krabat darstellt: *„Wer es wagt, sich mir nicht zu fügen, den schaff ich mir vom Hals, denn ich kann ja zaubern und werde mich meiner Macht zu bedienen wissen, das darfst du mir glauben, Krabat!“*.²⁰³ Zudem beherrscht der Meister die Fähigkeit, sich in Tiere zu verwandeln, wobei ihm stets ein markanter Aspekt seines Erscheinungsbilds – seine Einäugigkeit – in der Tiergestalt erhalten bleibt. Zudem lehrt er seine Schüler Magie, jedoch behält er stets die Kontrolle über sie und über die Art von Wissen, die er ihnen beibringt.

Yubāba entspricht somit vollkommen diesem Meister als festhaltende und bedrohliche Macht, die ihre Untergebenen kontrolliert und von einem markanten Aussehen – dem großen Kopf und der langen Nase - beherrscht wird, das ihr in Tiergestalt erhalten bleibt.

Nachdem Krabat von seinem Meister einige Zauber erlernt hat, stellt er jedoch die Notwendigkeit der Arbeit auf der Mühle in Frage, da diese auch durch Zauberei erledigt werden könnte. Einer der anderen Gesellen antwortet ihm darauf: *„Gewiss, [...] Aber was meinst du, wie bald dir ein solches Leben zu Hals heraushinge! Ohne Arbeit: das ist auf die Dauer nichts – außer du willst über kurz oder lang vor die Hunde gehen.“*²⁰⁴

Diese Unerlässlichkeit von Arbeit wird auch bei „Chihiros Reise ins Zauberland“ demonstriert, da Chihiro arbeiten muss, um nicht von dieser jenseitigen Welt verschlungen zu werden. Zudem zeigt sich vor allem auch in der häuslichen Welt von Zeniba, dass durch Magie, also durch eine Vereinfachung des Lösungswegs, nicht dasselbe Ergebnis erzielt werden kann, wie durch Geduld und Zusammenarbeit. Mit

²⁰³ Preußler, Otfried: Krabat. Wien: Österr. Bundesverlag, 1977, S. 241-242.

²⁰⁴ Preußler, Otfried: Krabat. Wien: Österr. Bundesverlag, 1977, S.80.

dieser Einstellung spinnen Zeniba, Kaonashi, der verwandelte Yu-Vogel und Bou, gemeinsam einen Talisman, der Chihiro schützt und sie, als Erinnerung an das gewonnene Selbstvertrauen, in eine optimistischere Zukunft begleitet.

Freundschaft ist es auch, die sowohl Chihiro als auch Kribat durch die harte Zeit in der anderen Realität geleitet und Liebe ist es, die eine Erlösung aus dieser Welt verursacht, wenn diese bei Chihiro auch nur angedeutet ist und zu einer Erlösung von Haku führt. In dem Märchen „Kribat“ kann ein Mädchen aus Liebe zu einem Gesellen zu der Mühle kommen, in der sie eine Prüfung bestehen muss, um ihren Liebsten zu befreien. Einer von Kribats Freunden wurde von einem Dorfmädchen geliebt, doch gelang es dem Meister ihren Namen in Erfahrung zu bringen, wodurch er Macht über sie erlangte und sie so lange in ihren Träumen quälte, bis sie Selbstmord beging. Hier zeigt sich dass dieses Motiv der Beherrschung einer Person durch ihren Namen nicht nur ein rein japanisches, sondern ein universelles ist. Aus diesem Grund wollte Kribat, der ebenfalls von einem Mädchen geliebt wurde, ihren Namen nicht erfahren, aus Angst, er könnte zu dem Meister durchdringen. Dieses Mädchen gelangt somit zu der Mühle und muss hier eine Prüfung bestehen, indem sie Kribat aus den zwölf, in Krähen verwandelten Raben, erwählt. Dies gelingt dem Mädchen, der Meister muss sterben und die Gesellen sind frei. Wie bei Alice und bei Chihiro muss die wahre Gestalt der Dinge erkannt werden, bevor eine Rückkehr in das Bewusstsein möglich ist. Auffällig ist hierbei die Zahl Zwölf, die sich bei Kribat in den zwölf Krähen und bei Chihiro in den zwölf Schweinen wiederfindet, die, wie bereits erwähnt, als Vollendungssymbol gilt und auf Ende und Neubeginn zugleich verweist.

12.2.1 Die Mühle als Ort der Bewegung und Veränderung

In diesem Zusammenhang soll die Bedeutung der Mühle näher erläutert werden. In früherer Zeit stellten Mühlen mysteriöse Orte dar, die sich außerhalb des Dorfes befanden und somit einer eigenen Rechtsordnung unterlagen. Sie stellt somit einen Ort dar, der sich von der alltäglichen Welt abhebt und den Regeln einer anderen Realität folgt.²⁰⁵

Zentraler Aspekt der Mühle ist die Bewegung, die sich zum einen in den Wanderjahren der Gesellen und zum anderen in der Bewegung der Mühle selbst ausdrückt. Diese Bewegung in Form der Wanderung verursacht eine Veränderung, da ein Geselle im

²⁰⁵ Fritz, Heiko: Das Mysterium der Mühle. Mit einer Deutung der Geschehnisse in Otfried Preußlers Roman „Kribat“. Oldenburg: Igel-Verl., 2002, S. 5.

Laufe dieser Jahre Erfahrungen sammelt und sich somit weiterentwickelt. In der Mühle drückt sich diese Bewegung in dem steten Gang des Mühlrades aus, das beständig seine Kreise zieht. Der Kreis, der sich in dem Mühlrad und seiner Bewegung wiederfindet, stellte in früheren Kulturen ein Symbol für das Leben dar, wodurch sich die Bedeutung „Kreislauf des Lebens“ ergibt, in dem der Tod mit einem neuerlichen Beginn des Lebens zusammenfällt.²⁰⁶

Der Ursprung dieser Bewegung liegt in den Naturkräften Wasser und Wind, deren Kraft sich auf die Mühle überträgt, wodurch sie die Bewegung von Tod und Wiedergeburt in Gang setzen. Diese Naturkräfte sind zudem selbst Ausdruck der Bewegung und des Kreislaufs von Schöpfung und Vergehen, da der Fluss, der das Mühlrad antreibt, ein nie ruhendes Element ist und daher an jedem Punkt des Flusses eine gewisse Menge an Wasser stets von der folgenden abgelöst wird, die dann aber ebenso schnell verschwindet, um der nachkommenden Platz zu verschaffen. Dieser Strom des Entstehens ist somit gleichzeitig der Strom des Vergehens. In diesem Sinne repräsentiert auch der Wind die Bewegung. Bei den alten Germanen wurde der Wind zudem mit der Seele und in anderen Kulturen mit dem Atem, dem Lebensgeist, der Energie, etc. gleichgesetzt.²⁰⁷ Der Wind, der Chihiro in die andere Welt treibt, und das Wasser, als zentrales Element des Films, verursachen in diesem Sinne bei Chihiro eine Bewegung und Entwicklung, in deren Lauf sie ihr apathisches Ich ablegt und sich zu einem selbstbewussten Mädchen entwickelt.

Heiko Fritz kritisiert die Einstellung des modernen Menschen, der die unauflösliche Beziehung zwischen Leben und Tod nicht versteht und den Tod zu verdrängen oder zu bekämpfen sucht. Der Sinn und die Erfordernis eines solchen Kreislaufs zeigen sich jedoch bereits in der Beziehung zwischen Nachtruhe und Tagesaktivität, da es ohne eine Regeneration der Energie keine Betriebsamkeit gäbe. Das Fehlen dieses grundlegenden Verständnisses äußert sich in der modernen Welt vor allem durch die Verdrängung der Nacht mit Hilfe elektrischer Lichter. In diesem Sinne gibt es in „Chihiros Reise ins Zauberland“ einen bestimmten Tagesrhythmus, der von der Nachtruhe abgelöst wird. Dieser Wechsel von Tagesaktivität und Nachtruhe wird erst von Kaonashi, dem Repräsentanten des Konsumzwangs, und der Aussicht auf leicht verdientes Gold unterbrochen, wodurch der Tagesablauf verlängert und der Schlaf verkürzt wird. In

²⁰⁶ Vgl. Ebd. 11-15.

²⁰⁷ Vgl. Fritz, Heiko: Das Mysterium der Mühle. Mit einer Deutung der Geschehnisse in Otfried Preußlers Roman „Krabat“. Oldenburg: Igel-Verl., 2002, S. S.15-17.

diesem Sinne strebt der zivilisierte Mensch danach, die Dunkelheit, das Unbekannte, Geheimnisvolle zu verdrängen und Helligkeit, Klarheit zu schaffen.²⁰⁸

*„Damit versinkt aber diese Helligkeit, an der sich der Gegenwartsmensch ausschließlich orientiert, wieder in der Dunkelheit, weil dieses „helle Bewußtsein“ sich nicht selbst reflektieren kann – dazu benötigt es nämlich das Andere seiner selbst, in unserem Fall also die Finsternis, um sich von da aus zu gewahren. [...] Ich weiß beispielsweise nur, was gut ist, wenn ich auch feststellen kann, was böse ist.“*²⁰⁹

Diese Ausklammerung des Unbewussten, das einen großen Teil der existierenden Welt darstellt, ist der Grund, warum moderne Menschen oft keinen Sinn mehr im Leben finden, was wiederum zu Apathie und Lethargie. Diese Abstumpfung der Wahrnehmung führt somit auch zu einer Verdrängung der Kultur und Religion, die sich mit dem spirituellen, übernatürlichen und somit unbewussten Teil der Welt befasst.

Eben diese Auseinandersetzung mit dem unbewussten Teil des Lebens ist es, die Hayao Miyazaki sowohl von Chihiro als auch den Zuschauern verlangt.

²⁰⁸ Vgl.ebd., S. 19-25.

²⁰⁹ Ebd., S.21.

13. Mythen

„Propp (1987:26) versucht, den Begriff Mythos folgendermaßen zu charakterisieren: Er meint, daß sein grundlegendstes Kennzeichen jenes ist, daß er von göttlichen Personen erzählt, welche von einem Volk für existierend gehalten werden. Das Märchen hingegen enthält nichts Vergleichbares. Trotzdem lassen sich Mythos und Märchen nicht formal abgrenzen, denn es ist gewiß, daß sie aufeinander eingewirkt haben und doch weist Propp (1987:332) darauf hin, daß der Mythos nicht die causa efficiens des Märchens ist. Das Märchen kann aus der Religion auch unmittelbar, ohne den Umweg über den Mythos hervorgehen.“²¹⁰

Da sich der Mythos somit im Grunde mit göttlichen Wesen in der Sprache der Märchen auseinandersetzt, ist es wichtig, ihn auch in Bezug zu „Chihiros Reise ins Zauberland“ zu nennen, da Märchen generell keinen konkreten, direkten Bezug zu einer göttlichen Gestalt aufweisen, aber wie die Mythen als Zugang zur Wirklichkeit fungieren. Die relevanten Elemente aus japanischer Religion und Tradition, sowie Märchen, die in den vorangehenden Kapiteln erläutert wurden, finden somit ebenfalls Eingang in die Welt der Mythen. Daher sollen diese Aspekte nur noch kurz anhand eines Beispiels veranschaulicht werden: Der Schöpfungsmythos von Izanami und Izanagi, der hier in Folge zusammengefasst wird.

Izanami und Izanagi, die Schöpfer von Japan, vereinten sich eines Tages und Izanami gebär ein Kind, dass jedoch unvollständig war, da Izanami bei dem Hochzeitsritual zuerst gesprochen hatte, was verboten war. Aus diesem Grund wiederholten sie das Ritual und Izanami gebär japanische Inseln und Götter und Göttinnen der Wasserfälle, Berge, Bäume, Pflanzen und Winde. Als sie jedoch den Gott des Feuers gebär, wurde ihre Vagina verbrannt, wodurch sie starb. Während ihres Todes gebär sie jedoch noch weitere Gottheiten und begab sich danach in das Land der Toten. Izanagi folgte ihr dorthin, doch hatte sie in der Zwischenzeit schon Nahrung aus dieser Welt zu sich genommen, weswegen die Götter der Unterwelt sie nicht mehr freigaben. Izanagi lief zu der Halle der Toten, in der sich Izanami befand, die ihm jedoch verbot sie anzublicken. Izanagi entfernte einen Zahn aus seinem Kamm, verwendete ihn als Fackel und

²¹⁰ Binder, Barbara: Die Wasser- und Vegetationssymbolik in spanischen Zaubermärchen. Wien: Univ.-Dipl., 1996, S. 11.

erblickte in Licht Izanamis Körper, der von Maden übersät war. Er floh und Izanami folgte ihm vollkommen erbost. Als sie ihn beim Eingang zur Unterwelt beinahe einholte, rollte Izanagi einen Felsen vor diesen Eingang, um sich zu retten. Izanami schwor, dass sie täglich tausend Menschen töten würde und Izanagi antwortete, dass er jeden Tag tausendfünfhundert Geburten bringen würde. Danach reinigte sich der Gott im Wasser eines Flusses, wodurch weitere Gottheiten entstanden.²¹¹

Zu Beginn dieses Mythos wird die Bedeutung von Ritualen und ihrer exakten Einhaltung demonstriert und die Schöpfung von Japan und den kami, jenen göttlichen Wesen, die in enger Verbindung mit Naturphänomenen stehen, erzählt. Durch den Verlust von Izanamis generativer Kraft – der Feuergott verbrennt ihre Vagina – entwickelt sie sich, entsprechend der buddhistischen und edozeitlichen Anschauung, von einer liebenden Mutter zu einer bösen Alten. Tod und Wiedergeburt stehen hier in enger Verbindung und Izanami gebiert während ihres Todes weitere Götter und wird selbst in der Unterwelt, einem anderen, dunklen Reich, wiedergeboren. Durch die Nahrung der Unterwelt, verbindet sie sich mit ihr durch einen Akt der Assimilation. Izanagi muss diese Dunkelheit des Unbewussten, durch das Licht des Bewusstseins erhellen, um einen Blick auf sie werfen zu können. Izanagi fürchtet sich jedoch vor diesem Aspekt des Unbewussten und Izanami, die als Große Mutter zuerst die positiven Eigenschaften einer Mutter demonstriert hat, verwandelt sich in den negativen Aspekt der Großen Mutter und droht Izanagi zu zerstören. Izanagi kehrt jedoch in das Bewusstsein zurück und versperrt dem Unbewussten somit den Weg. Der Streit um das Sterben und die Geburten verdeutlicht wiederum die Einheit von Tod und Geburt, die sich jeweils an der Grenze von Bewusstsein und Unbewusstem offenbart – bei Izanamis Tod und Reise in die Unterwelt und Izanagis Rückkehr in das Bewusstsein am Eingang zur Unterwelt.

Durch diese Reise in die Unterwelt wurde Izanagi jedoch verunreinigt und er badet in dem Fluss als lebenschenkendes und reinigendes Element, um sich von dieser Verunreinigung zu befreien, wodurch weitere Götter geboren werden.

²¹¹ Vgl. Storm, Rachel: Die Enzyklopädie der östlichen Mythologie. Legenden des Ostens: Mythen und Sagen der Helden, Götter und Krieger aus dem alten Ägypten, Arabien, Persien, Indien, Tibet, China und Japan. Reichelsheim: Ed. XXL, 2000, S.153.

14. Sen to Chihiro no kamikakushi – ein märchenhafter Mythos

Im Laufe dieser Arbeit konnte voraussichtlich der vehemente Einfluss von Märchen und Mythen auf den Film „Chihiros Reise ins Zauberland“ demonstriert werden. Alle Beispiele, die in diesem Zusammenhang erwähnt wurden, können, wie der Film, im Grunde auf ein Thema reduziert werden: Die Konfrontation des Bewusstseins mit dem Unbewussten in Form von Tod und Wiedergeburt zum Zweck einer Entwicklung.

Aufgrund der Auseinandersetzung mit der Kultur, Tradition und Religion – was auch Bestandteil des Initiationsritus und somit der Zaubermärchen ist – und den zahlreichen anderen Überschneidungen, kann somit keine konkrete Abgrenzung zwischen Mythos und Märchen vollzogen werden, weswegen der Film „Chihiros Reise ins Zauberland“, der diese Motive umfasst, von mir einfach nur als märchenhafter Mythos bezeichnet wird.

Literaturverzeichnis

Bücher

Abel, Dr. Othenio: Die vorweltlichen Tiere in Märchen, Sage und Aberglaube. Karlsruhe: G. Braunsche Hofbuchdruckerei und Verlag, 1923.

Anacker, Dr. Traut: Verzauberung und Erlösung im deutschen Volksmärchen. Königsberg: Ost-Europa-Verlag, 1941.

Anderten, Karin : Umgang mit Schicksalsmächten. Märchen als Spiegelbilder menschlichen Reifens. Olten: Walter, 1989.

Asaoka, Yasuko: Japanische Märchen. Frankfurt am Main: Insel-Verl., 1991.

Baird, Merrily C.: Symbols of Japan. Thematic Motifs in Art and Design. New York: Rizzoli, 2001.

Balek, Martin: Das Märchen als Hilfe zum Umgang mit der kindlichen Angst. Wien: Univ.-Dipl., 2002.

Barber, Bernard: Water – a view from Japan. New York: Weatherhill, 1974.

Barth-Hanzal, Irmengarde: Der Tod im Märchen. Eine pädagogische Betrachtung. Wien: Univ.-Dipl., 1995.

Bednarik, Karl: An der Konsumfront. Stuttgart: Gustav Klipper Verlag, 1957.

Berger, Marcella: Märchen lösen Lebenskrisen. Tiefenpsychologische Zugänge zur Märchenwelt. Freiburg im Breigau: Herder, 1993.

Bernhardt, Heike: Chihiros Reise ins Zauberland. Filme auf der Couch. In: Wohlrab, Lutz (Hg.): Filme auf der Couch. Psychoanalytische Interpretationen. Gießen: Psychosozial-Verl., 2006.

Bichler, Michelle: Anime sind anders. Produktanalytischer Vergleich amerikanischer und japanischer Zeichentrickserien. Marburg: Tectum-Verl., 2004.

Binder, Barbara: Die Wasser- und Vegetationssymbolik in spanischen Zaubermärchen. Wien: Univ.-Dipl., 1996.

Birkhan, Helmut: Die Verwandlung in der Volkserzählung. Eine Untersuchung zur Phänomenologie der Verwandlungssymbolik mit besonderer Berücksichtigung der Märchen der Gebrüder Grimm. Wien: Univ.-Diss., 1961.

Birkhäuser-Oeri, Sibylle: Die Mutter im Märchen. Deutung und Problematik des Mütterlichen und des Mutterkomplexes am Beispiel bekannter Märchen. Küsnacht: Verl. Stiftung für Jungesche Psychologie, 2003.

Bitō, Masahide: The Edo period. Early modern and modern in Japanese history. Tokyo: Tōhō Gakkai, 2006.

- Buruma, Ian: Japan hinter dem Lächeln. Götter, Gangster, Geishas. Frankfurt/Main: Ullstein, 1985.
- Camp, Brian: Anime Classics Zettai!. 100 must-see Japanese animation masterpieces. Berkeley, Calif.: Stone Bridge Press, 2007.
- Carroll, Lewis: Alice's adventures in Wonderland, New York: Heritage Press, 1941.
- Cavallaro, Dani: The animé art of Hayao Miyazaki. Jefferson, NC: McFarland, 2006.
- Chamberlain, Basil Hall: ABC der japanischen Kultur. Ein historisches Wörterbuch (Things Japanese). Zürich: Manesse Verlag, 1990.
- Clark, Scott: Japan, a view from the bath. Honolulu: University of Hawaii Press, 1994.
- Coulmas, Florian: Die Kultur Japans. Tradition und Moderne. München: Beck, 2003.
- Dieckmann, Hans: Märchen und Träume als Helfer des Menschen. Stuttgart: Adolf Bonz, 1966.
- Formanek, Susanne: Die "böse Alte" in der japanischen Populärkultur der Edo-Zeit. Wien: Verl. d. Österr. Akad. d. Wiss., 2005.
- Frédéric, Louis: Japan Encyclopedia. Cambridge: Belknap, 2002.
- Freedman, Craig: Why Did Japan Stumble?. Causes and Cures. Cheltenham: Edward Elgar, 1999.
- Fritz, Heiko: Das Mysterium der Mühle. Mit einer Deutung der Geschehnisse in Otfried Preußlers Roman „Krabat“. Oldenburg: Igel-Verl., 2002.
- Geelen, Eva: Lexikon der Traumsymbole. Wien: Tosa Verlag, 1999.
- Hammitzsch, Horst: Japanische Volksmärchen. München: Diederichs, 1990.
- Hashi, Hisaki: Ästhetische Aspekte des Noh-Theaters. Frankfurt am Main: Lang, 1995.
- Havens, Norman: An Encyclopedia of Shinto (Shintō Jiten). Volume One: Kami. Tokyo: Institute for Japanese Culture and Classics, Kokugakuin University, 2001.
- Havens, Norman: Encyclopedia of Shinto. Volume Two Jinja. Tokyo: Insitute for Japanese Culture and Classics, Kokugakuin University, 2004.
- Kawai, Hayao: The Japanese Psyche. Major Motifs in the Fairy Tales of Japan. Woodstock, Conn.: Spring Publications, 1997.
- Keene, Donald: Nō and Bunraku. Two Forms of Japanese Theater. New York: Columbia University Press, 1990.
- Kiby, Ulrike: Bäder und Badekultur in Orient und Okzident. Antike bis Spätbarock. Köln: Dumont, 1995.

Lee, Sang-Kyong: Nô und europäisches Theater. Eine Untersuchung der Auswirkungen des Nô auf die Gestaltung und Inszenierung des zeitgenössischen europäischen Dramas. Frankfurt am Main: Lang, 1983.

Lu, Alvin: The Art of Miyazaki's Spirited Away. Singapore: VIZ Media, LLC, 2009.

Masahide Bitō: The Edo Period. Early Modern and Modern in Japanese History. Tokyo: The Tōhō Gakkai, 2006.

McCarthy, Helen: Hayao Miyazaki. Master of Japanese animation. films, themes, artistry. Berkeley, Calif.: Stone Bridge Press, 2005.

Nieder, Julia: Die Filme von Hayao Miyazaki. Marburg: Schüren, 2006.

Nobuhiro, Kubota: Das Klima des japanischen Polytheismus. München: Iudicium-Verl., 2006.

Osmond, Andrew: BFI Film Classics. Spirited Away. China: Palgrave Macmillan, 2008.

Ozawa, Toshio: Japanische Märchen. Frankfurt am Main: Fischer, 1974.

Piaia, Sergio: Money can't buy creativity. Japanischer Autorenzeichentrickfilm am Beispiel von Hayao Miyazaki. Wien: Univ.-Dipl., 2007.

Picken, Stuart D. B.: Historical dictionary of Shinto. Lanham: Scarecrow Press, 2002.

Preußler, Otfried: Krabat. Wien: Österr. Bundesverlag, 1977.

Rumpf, Fritz: Japanische Volksmärchen. Jena: Diederichs, 1938.

Storm, Rachel: Die Enzyklopädie der östlichen Mythologie. Legenden des Ostens: Mythen und Sagen der Helden, Götter und Krieger aus dem alten Ägypten, Arabien, Persien, Indien, Tibet, China und Japan. Reichelsheim: Ed. XXL, 2000.

Wells, Paul: Hayao Miyazaki. Floating Worlds, Floating Signifiers. In: Wells, Paul (Hg.) Art & animation. London: Acad. Ed., 1997.

Turner, Victor Witter: Das Ritual. Struktur und Anti-Struktur. Frankfurt/Main: Campus, 2005.

Van Gennep, Arnold : Übergangsriten. Frankfurt am Main: Campus, 1986.

Zezelitsch, Ursula: Die Hexe im Märchen. Wien: Univ.- Dipl. 1995.

Weblinks:

Boyd, James W.; Nishimura, Tetsuya:
<http://www.unomaha.edu/jrf/Vol8No2/boydShinto.htm>, 2004.

Boyd, James W.; Nishimura, Tetsuya:
<http://www.unomaha.edu/jrf/Vol8No2/Notes/BoydGroupNotes.htm>, 2003.

Edo Tokyo Open Air Architectural Museum:
<http://www.tatemonoen.jp/english/index.html>

Florschütz, Gottlieb: <http://www.uni-kiel.de/medien/empath.html>

Gebhardt, Lisette: http://www.japanologie.uni-frankfurt.de/jap_forschung/geb_zarte_unschuld.html, 2002.

Horatschek, Prof. Dr. Anna Margaretha: <http://www.literaturwissenschaft-online.uni-kiel.de/veranstaltungen/ringvorlesungen/kinderliteratur/Lewis%20Carroll.pdf>, 2004.

<http://www.imdb.com/title/tt0245429/faq>, 2010

Ishii, Kei: <http://ig.cs.tu-berlin.de/ma/ehemalige/ki/ap/2000-09/Ishii2000-Hanko.pdf/file/>, 2000.

Janke, Ralph: <http://www.gutenberg.org/files/19778/19778-h/19778-h.htm>, 2007.

Japan-guide.com: <http://www.japan-guide.com/e/e3032.html>, 2008.

Japan-i: <http://www.japan-i.jp/explorejapan/kanto/tokyo/ryogoku/4oa00l0000004a3t.html>, 2008.

Lindemans, Micha F.: <http://www.pantheon.org/articles/k/kawa-no-kami.html>, 1997.

Luban, Kristin: http://opus.kobv.de/btu/volltexte/2009/591/pdf/Krabat_Buch_RZ2.pdf, 2008.

Naumann, Nelly: http://www.freidok.uni-freiburg.de/volltexte/4752/pdf/Naumann_Volksmaerchen_Kunstmaerchen.pdf, 2008.

Reider, Noriko T.: http://www.corneredangel.com/amwess/papers/spirited_away.pdf, 2005.

Scheid, Bernhard http://www.univie.ac.at/rel_jap/an/Hauptseite, Jänner 2011.

Schuchardt, Andre: <http://kaltric.wordpress.com/mat/matphil/jung/>
Hiroshi, Iwai: <http://eos.kokugakuin.ac.jp/modules/xwords/entry.php?entryID=221>, 2005.

Seifman, Travis: <http://chaari.wordpress.com/2009/04/29/edo-tokyo-open-air-architectural-museum/>, 2009.

Stöhr, Michaela; Kasper, Frank: http://www.tu-dresden.de/erzwiae/mp/studium/studarbeiten/seminararbeiten/film03_animation/chihiro-stoehr_kasper_04.pdf, 2004.

Takeuchi, Makoto: <http://web-japan.org/tokyo/know/where/where.html>

Team Ghiblink: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/sen/chara.html>.

Toyama, Ryoko: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/sen.html>, 2001.

Twele, Holger:

http://www.kinofenster.de/filmeundthemen/archivmonatsausgaben/kf0306/sprache_ist_ein_wert_an_sich/, 2003.

Wieland, Wagner:

<http://wissen.spiegel.de/wissen/image/show.html?did=27390371&aref=image035/E0324/ROSP200302501920193.PDF&thumb=false>, 2003.

Filme:

Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003.

Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. Bonus-DVD. München: Universum-Film, 2003.

Miyazaki, Hayao: Das Schloss des Cagliostro. AV Visionen GmbH, 1979.

Miyazaki, Hayao: Das Schloss im Himmel. München: Universum-Film, 1986.

Miyazaki Hayao: Das wandelnde Schloss. München: Universum-Film, 2006.

Miyazaki, Hayao: Kikis kleiner Lieferservice. München: Universum-Film, 1989.

Miyazaki, Hayao: Mein Nachbar Totoro. München: Universum-Film, 2007.

Miyazaki, Hayao: Nausicaä. München: Universum-Film, 1984.

Miyazaki, Hayao: Ponyo. München: Universum-Film, 2008.

Miyazaki, Hayao: Porco Rosso. München: Universum-Film, 1992.

Miyazaki, Hayao: Prinzessin Mononoke. München: Universum-Film, 2003.

Bilder:

Abb.1: <http://www.ghibliworld.de/wp/wp-content/gallery/studio-ghibli/miyazaki2.jpg>

Abb.2:

http://www.amazon.de/gp/product/images/B000E8LZX4/ref=dp_image_0?ie=UTF8&n=284266&s=dvd

Abb.3:

http://www.amazon.de/gp/product/images/B000VQQH28/ref=dp_image_0?ie=UTF8&n=284266&s=dvd-de

Abb.4:

http://www.amazon.de/gp/product/images/B000HWZ9JS/ref=dp_image_0?ie=UTF8&n=284266&s=dvd-de

Abb.5:

http://www.amazon.de/gp/product/images/B000UF3F02/ref=dp_image_0?ie=UTF8&n=284266&s=dvd

Abb.6:

http://www.amazon.de/gp/product/images/B000B9WG1G/ref=dp_image_0?ie=UTF8&n=284266&s=dvd

Abb.7: http://www.amazon.de/gp/customer-media/product-gallery/B000GG4NTM/ref=cm_ciu_pdp_images_0?ie=UTF8&index=0

Abb.8:

http://www.amazon.de/gp/product/images/B000HWZ9NY/ref=dp_image_0?ie=UTF8&n=284266&s=dvd-de

Abb.9:

http://www.amazon.de/gp/product/images/B0000D8UX1/ref=dp_image_0?ie=UTF8&n=284266&s=dvd-de

Abb.10:

http://www.amazon.de/gp/product/images/B000CNEP60/ref=dp_image_0?ie=UTF8&n=284266&s=dvd

Abb.11: http://www.ghibliworld.de/wp/wp-content/gallery/studio-ghibli/20090507-ponyo_poster_00.jpg

Abb. 12: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:02:02.

Abb. 13: Abb.14: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:01:55.

Abb.14: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:01:51.

Abb. 15: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:47:56.

Abb. 16: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 01:26:49.

Abb. 17: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:29:25.

Abb.18: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:38:14.

Abb. 19: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Alice_par_John_Tenniel_21.png

Abb. 20: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 01:56:31.

Abb. 21: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:47:33.

Abb. 22: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 01:50:51.

Abb. 23: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:46:42.

Abb. 24: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 01:09:27.

Abb. 25: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:19:07.

Abb. 26: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:42:08.

Abb. 27: <https://ldpd.lamp.columbia.edu/bunraku/visuals/view/8561>. Courtesy of The Barbara Curtis Adachi Bunraku Collection, C.V. Starr East Asian library, Columbia University.

Abb 28: <https://ldpd.lamp.columbia.edu/bunraku/visuals/view/12202>. Courtesy of The Barbara Curtis Adachi Bunraku Collection, C.V. Starr East Asian library, Columbia University.

Abb. 29: <https://ldpd.lamp.columbia.edu/bunraku/visuals/view/8875>. Courtesy of The Barbara Curtis Adachi Bunraku Collection, C.V. Starr East Asian library, Columbia University.

Abb. 30: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:36:39.

Abb. 31: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 01:24:03.

Abb. 32: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:15:05.

Abb. 33: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 01:01:25.

Abb. 34: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 01:06:39.

Abb. 35: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:34:25.

Abb. 36: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:32:50.

Abb. 37: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:33:14.

Abb. 38: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:18:47.

Abb. 39: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:01:07.

Abb. 40: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:01:10.

Abb. 41: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:02:52.

Abb. 42: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:05:04.

Abb. 43: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 01:16:00.

Abb. 44: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 01:28:36.

Abb. 45: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 01:05:34.

Abb. 46: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 01:52:33

Abb. 47: Hashi, Hisaki: Ästhetische Aspekte des Noh-Theaters. Frankfurt am Main: Lang, 1995, S. 121.

Abb. 48: Hashi, Hisaki: Ästhetische Aspekte des Noh-Theaters. Frankfurt am Main: Lang, 1995, S.37.

Abb. 49: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Edo-Tokyo_Open_Air_Architectural_Museum-insideabuilding.jpg.

Abb. 50: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:46:04.

Abb. 51: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bath_at_the_Edo-Tokyo_Open_Air_Architectural_Museum.jpg.

Abb. 52: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:11:19.

Abb. 53: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Maruni_Shoten.jpg.

Abb. 54: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:08:32.

Abb. 55: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Toden-7514-00.jpg>.

Abb. 56: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 01:39:09.

Abb. 57: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Store_in_the_Edo-Tokyo_Open_Air_Architectural_Museum.jpg.

Abb. 58: Miyazaki, Hayao: Chihiros Reise ins Zauberland. München: Universum-Film, 2003, 00:08:40.

Abb. 59: Kawai, Hayao: The Japanese Psyche. Major Motifs in the Fairy Tales of Japan. Woodstock, Conn.: Spring Publications, 1997, S. 6.

„Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.“

Abstract

Diese Arbeit setzt sich mit den Einflüssen westlicher und östlicher Märchen und japanischer Mythen auf den Film „Sen to Chihiro no kamikakushi“ von Hayao Miyazaki auseinander und charakterisiert den Film selbst als Märchen. Hierbei werden vor allem die Theorien von C.g. Jung und seinen Anhängern herangezogen, die sich mit dem Märchen als Ausdruck des Unbewussten auseinandersetzen. In diesem Sinne wird Chihiros Reise als Reise in das Unbewusste zum Zweck einer Persönlichkeitsentwicklung in Form eines Übergangsritus interpretiert, der in engem Zusammenhang mit einer Konfrontation eines derartigen Grenzgängers mit der eigenen Kultur, Tradition und Religion erfolgt. Aus diesem Grund und um dem Leser ein umfassenderes Bild des Films zu ermöglichen, werden die zentralen historischen, kulturellen und religiösen Themen der japanischen Geschichte, die in enger Verbindung zu „Chihiros Reise ins Zauberland“ stehen, aufgegriffen und in Bezug zum Film verarbeitet. Da ein Märchen stets von den Lebensumständen und Ansichten des Autors beeinflusst wird, ist es zudem notwendig „Chihiros Reise ins Zauberland“ im Kontext der Biografie des Erzählers zu analysieren. Als Vorsitzender einer Kinderliteraturgruppe während seiner Studienzeit wurde Hayao Miyazaki beispielsweise mit zahlreichen Märchen konfrontiert, weswegen er Märchen immer wieder als Inspirationsquelle für seine eigenen Filme aufgreift. „Alice im Wunderland“ von Lewis Carroll und „Krabat“ von Otfried Preußler, die Hayao Miyazaki in Zusammenhang mit „Chihiros Reise ins Zauberland“ erwähnt, werden in dieser Arbeit gemeinsam mit anderen Märchen aufgegriffen und auf ähnliche oder gleiche Motive untersucht, wobei der Fokus der Analyse auf einer Deutung des Märchens als Reise in das Unbewusste liegt.



Lebenslauf

Persönliche Daten

Name: Michaela Rubesch

Geburtsdatum: 21.02.1985

Staatsbürgerschaft: Österreich

E-Mail: michaela.rubesch@graphische.net

Ausbildung

2009–2011: Die Graphische (Multimediakolleg)

2003–2011: Uni Wien (Theater-, Film- und
Medienwissenschaft)

1995–2003: Gymnasium Bachgasse

1991–1995: Volksschule Hinterbrühl

Sprachen

Sehr gut: Deutsch

Gut: Englisch

Basics: Französisch

Wien, am 14.03.2011